
格斗秘笈
修订版
内蒙古少年儿童出版社

格斗之王'99





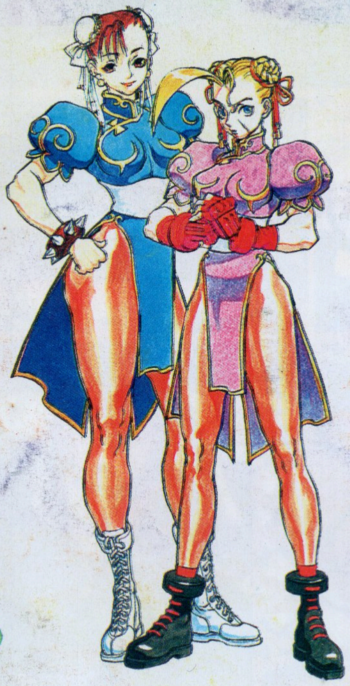
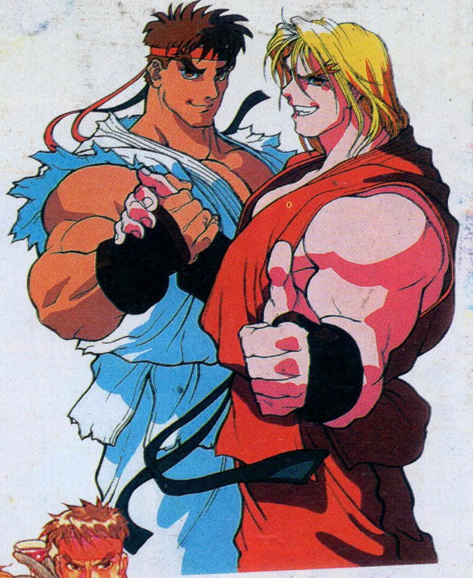
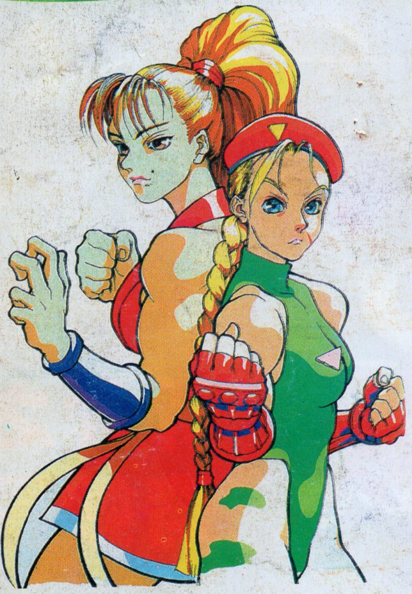
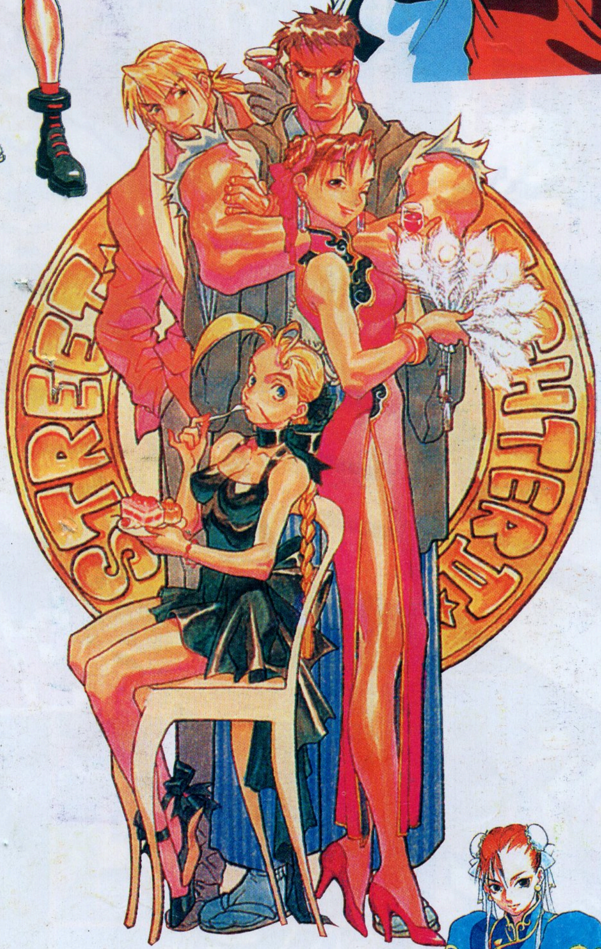
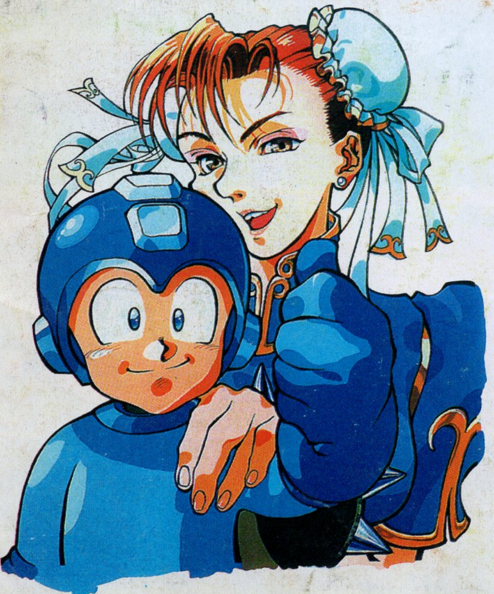
乔乔之奇妙冒险

根据荒木飞吕彦同名漫画改编的格斗游戏，故事取材自原作的第三部—承太郎篇，CAPCOM利用"CPS-Ⅲ"基板将本作制作得极为华丽，再现了漫画中精彩的战斗场面。





机种：ARC　厂商：CAPCOM


"街头霸王"

插画欣赏

机种：ARC　类型：3D对战ACT　厂商：CAPCOM



超鋼戦紀 キカイオー™









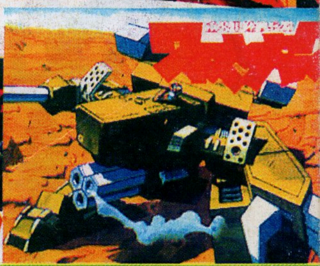
















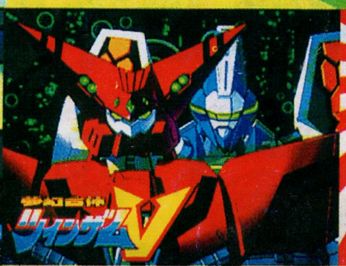
在本作的制作人员中最引人注目的是担任企划原案的河森正治（曾制作“超时空要塞”），而机械设定则由河森正治与宫武一联手出马，因此“超钢战记”不仅会有出色的片头，而且各种登场机体也将极具魅力。

华丽的机器人对战游戏!!

本游戏虽然没有“街头霸王3”以及“乔乔之奇妙冒险”的华丽，但对于广大机器人FANS来讲却具有极大的吸引力。此外，CAPCOM公司的对战游戏一向极为重视格斗技巧，所以相信本作也不例外。











STREET FIGHTER ZERO 3

テクニカルマニュアル

机种：PS/ARC
厂商：CAPCOM





街头霸王 ZERO 3







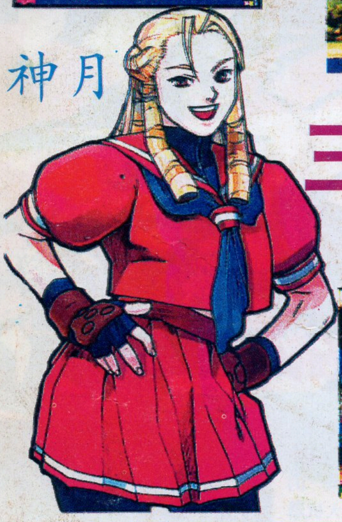
柯迪



米加




神月



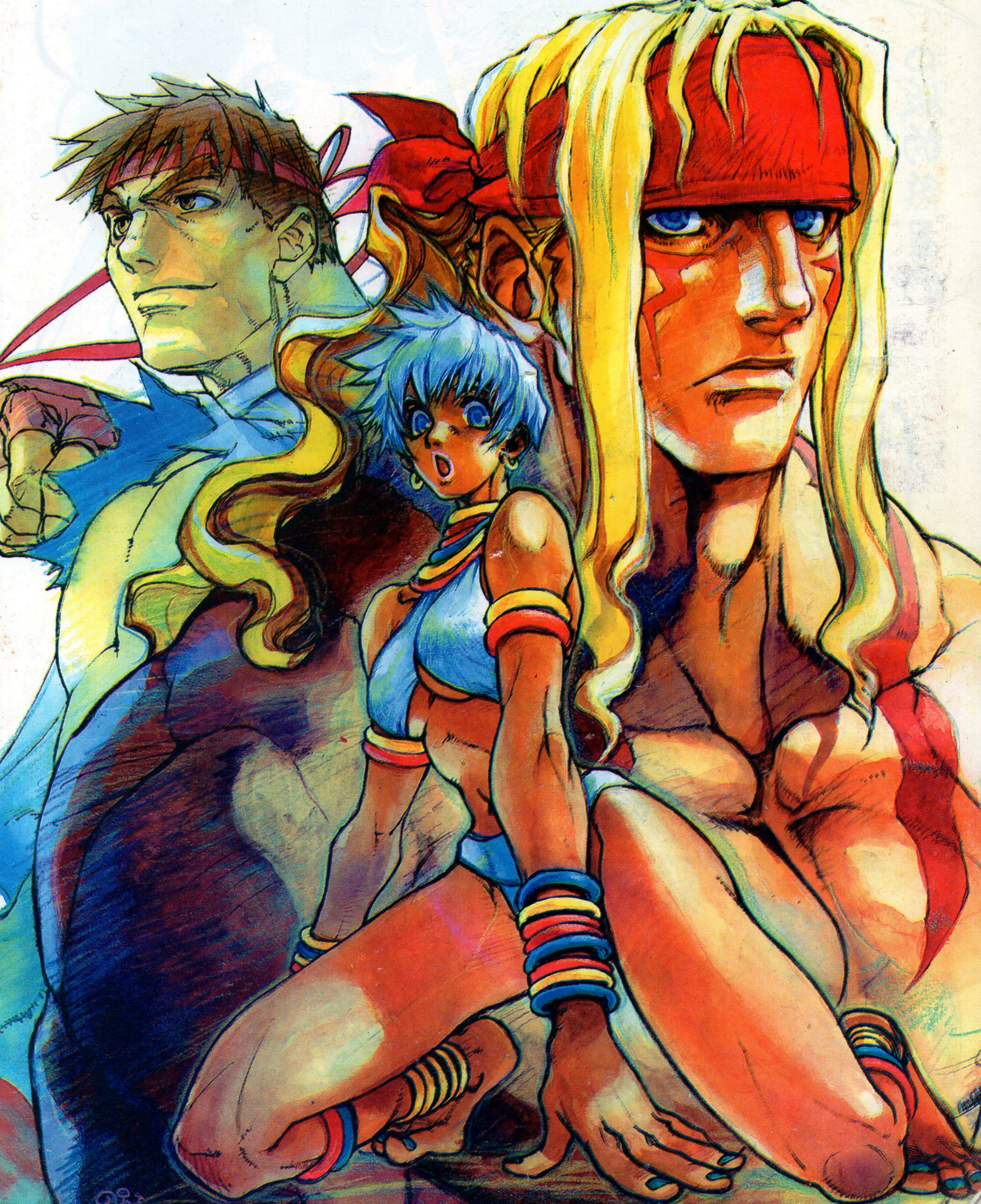
三种系统模式可供任意选择！

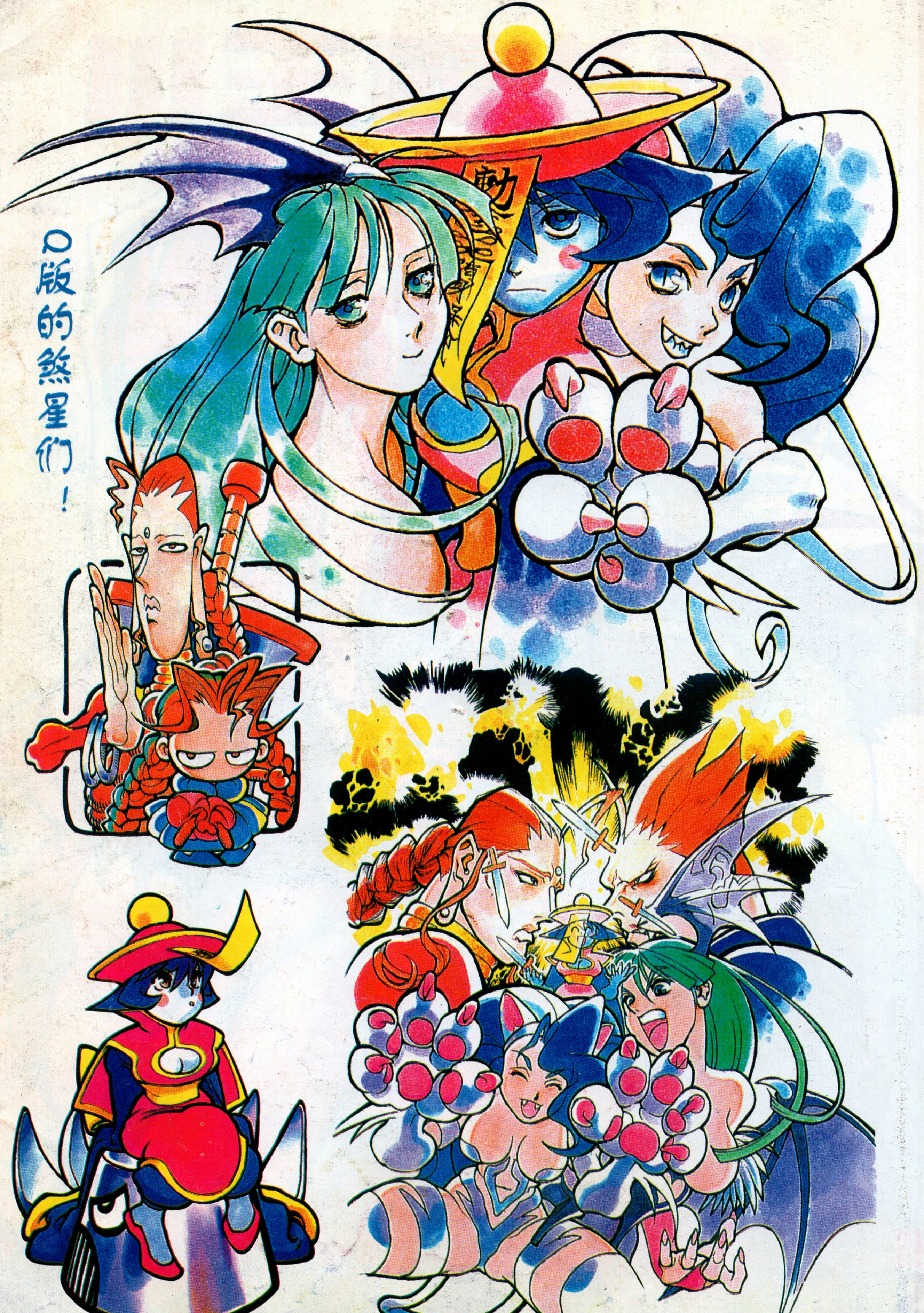




街头霸王III

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM




Q版的煞星们！
勅

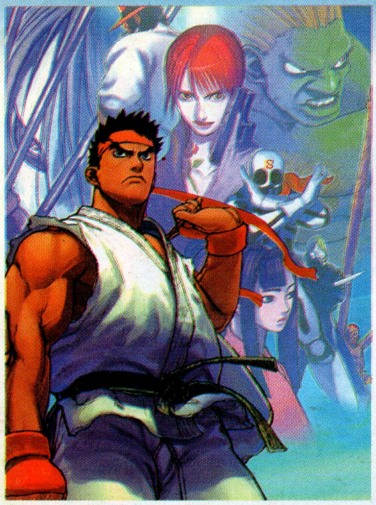


机种：ARC　厂商：CAPCOM

谁是星际霸王，悍将再展雄风！


私立公平学园
私立
ジャスティス学園
LEGION OF HEROES
机种：ARC/PS　厂商：CAPCOM


RED EARTH
机种：ARC 厂商：CAPCOM
红色大地

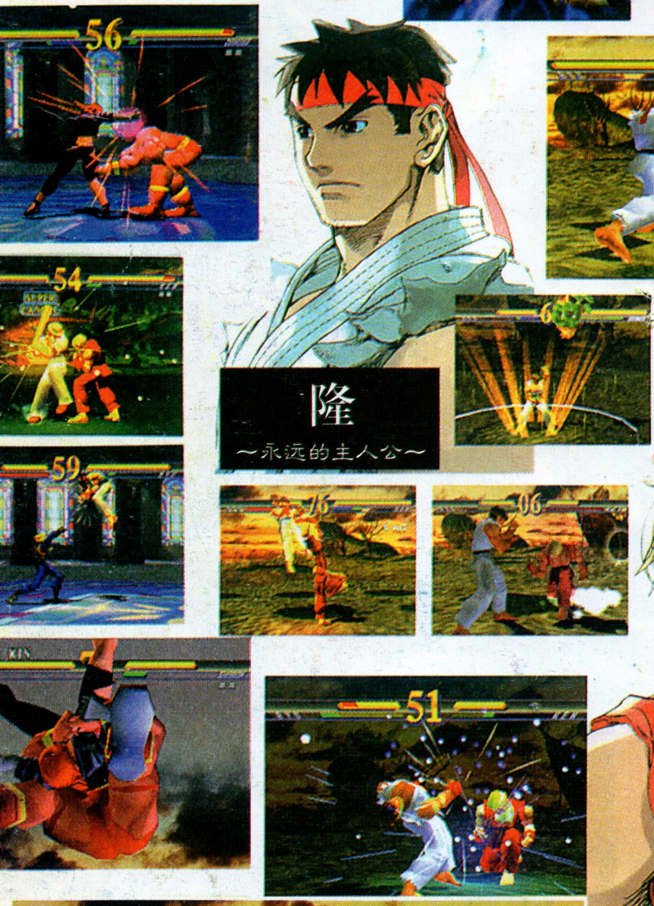




STREET FIGHTER EX2

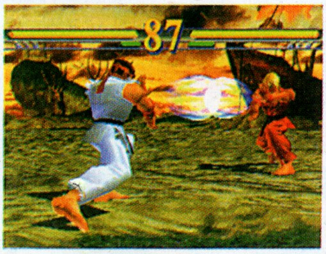
机种：ARC　厂商：CAPCOM/ARIKA

街头霸王EX2



隆

～永远的主人公～





肯

～永远的好对手～









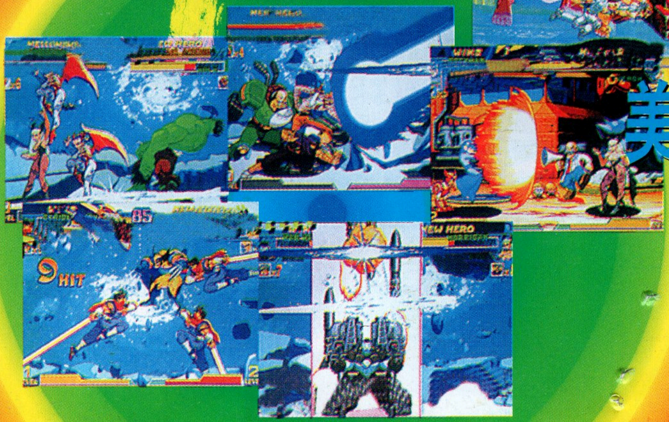




系列第三作







美国英雄VS CAPCOM

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

一款空前华丽的对战游戏，由于新系统和新角色的加入使得游戏更具吸引力。随着世嘉新主机Dreamcast的登场，人们普通认为本作会移植到DC上，真的会这样吗？

机种：ARC 厂商：CAPCOM

游戏中登场的英雄们









SEGA
Akira
Aoi
Taka-Arashi
Lau
Sarah
Kage
Jacky
Pai
Lion
Wolf
Shun
Jeffry
Virtua Fighter 3™
© SEGA 1993,1996
Virtua Fighter 3™
Powered by Model3
VR战士3
机种：ARC/Dream cast　厂商：SEGA

FV2 FIGHTING VIPERS 2

ファイティングバイパーズ2

机种：ARC　厂商：SEGA






战士的休息


KAWASAKI



“格斗之王”生活照



THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

格斗之王 '98



机种：ARC/DC　厂商：SNK


武士的沉思

"侍魂" 插画欣赏



战后的嬉戏



荒野的死斗



岛原的硝烟


幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
机种：ARC
厂商：SNK
月华最新作！
高嶺響
第二幕开演！
真田小次郎
刹那

超华丽的武器格斗类佳作！



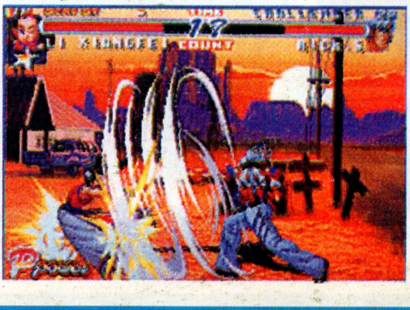
机种：ARC/N·G/PS　厂商：SNK



阿斯拉斩魔传
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
机种：ARC　厂商：SNK
3D侍魂再出击！


饿狼传说RB2
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2


VS
XIANGFEI
RICK





FIGHTING LAYER
ファイティングレイヤー

机种：ARC　厂商：ARIKA

故事简介

地球上有三种地方，没有在地图上标明。

首先是“军事设施绝密区”，其次是越南南部被称为“烟鬼森林”的地方，这里甚至无法进行气象观测，最后就是本作故事的发源地“萨乌斯岛”。

自古以来，有关这个岛存在着多种离奇的传说就以叙事诗或口述的形式广为流传。由于说法不一，所以“萨乌斯岛”便给后人留下了数不清的谜团。

“在岛上有着能实现你任何愿望的王”；“岛上有位城主，如果能拜见他便可长生不老”；“岛上别无其它，只有从世界各地收集来的猛兽”。众说纷纭，而且新的情节仍在不断被增加。

但是，所有传说都有一些共通的条件：

“汝之愿望，与成功相联之道路

要以武力冲破眼前的障碍

从染满鲜血的身体上踏过，便是你所追寻的大道。”

各种各样的人怀着不同的目的，陆续集中到这个神秘的岛上。

一切都将依照神的意志，沿着巨大的螺旋向前发展……













新的战斗





KONAMI公司3D格斗游戏第2弹！

BATTLE TRYST™

赏金搏杀

机种：ARC
厂商：KONAMI



STORY

在遥远的未来世界，

当时流行一种观看别人格斗的电视节目——"BATTLE TRYST"，许多格斗家为了获得高额奖金而参加了电视台主办的格斗大赛。在这一周中，七位新的挑战者出现了……



TAKERU YAMATO

国籍／日本
性别／男性
年龄／18岁
身长／175cm
流派／空手



BITES MACINTOSHI

国籍／美国
性别／男性
年龄／26岁
身长／185cm
流派／喧哗杀法



KIKA GRYTHON

国籍／意大利
性别／女性
年龄／21岁
身长／170cm
流派／喧哗杀法



JAN KOKU

国籍／不明
性别／男性
年龄／不明
身长／170cm
流派／黑真流忍术



ZHAI

国籍／美国
性别／女性
年龄／16岁
身长／155cm
流派／长拳



GARY WILLAMS

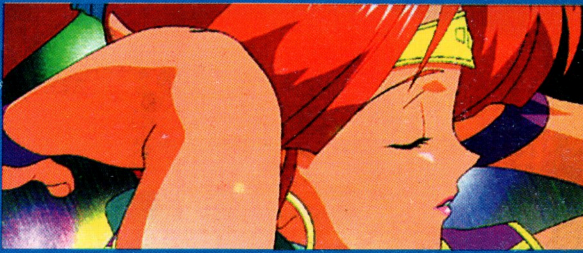
国籍／加拿大
性别／男性
年龄／35岁
身长／190cm
流派／角力

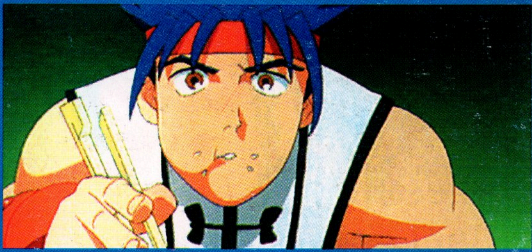


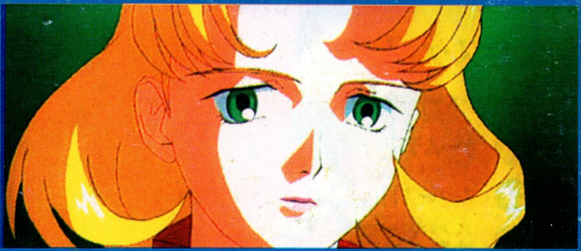
NADJEED SHIEE

国籍／亚巴伦
性别／女性
年龄／18岁
身长／160cm
流派／棒术

为了赏金，
为了荣誉，
或者为了……
他们来到了战场！












FIGHTING
武術
WU-SHU
2nd!
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
机种：ARC　厂商：KONAMI

STORY

公元2000年发生了剧烈的大地震，
大陆分断，形成了完全孤立的街市。
随着岁月的流逝，这里的人们由于无法与外界沟通，所以日趋腐败。
以非法手段追求金钱与权力已成为风尚。
犯罪、吸毒四处蔓延，
渐渐的，这个城市被人们戏称为：
最后的乐园——EDEN（伊甸）
就这样，公元2010年到来了……

堕落天使™





机种：ARC　厂商：彩京

第4区画の黒い翼 COOL

身长：178cm
体重：60kg
年龄：24岁
诞生日：10月31日
格斗流派：チキン
趣味：无
喜爱的东西：自由
讨厌的东西：信赖

恐れを知らぬ職業軍人 HARRY NESS【ハリー・ネス】

身长：194cm
体重：130kg
年龄：34岁
诞生日：7月4日
格斗流派：マーシャルアーツ
趣味：ジャパニメーション
喜爱的东西：爱国心
讨厌的东西：喇叭

魅惑の歌姫 YUIREN【(結蓮)ユイレン】

身长：170cm
体重：61kg
年龄：20岁
诞生日：3月3日
格斗流派：以打击技为主
趣味：料理
喜爱的东西：头发
讨厌的东西：信赖

恍惚なるバーテンダー YUIRAN【(結蘭)ユイラン】

身长：167cm
体重：57kg
年龄：20岁
诞生日：3月3日
格斗流派：以关节技为主
趣味：散步
喜爱的东西：自已身体
讨厌的东西：哥哥

心優しき人造人間 TARO【タロウ】

身长：178cm
体重：112kg
年龄：不明
诞生日：不明
格斗流派：角力
趣味：散步
喜爱的东西：自由
讨厌的东西：信赖

空手バカ!! TORAO ONIGAWARA【鬼瓦寅男】

身长：185cm
体重：106kg
年龄：47岁
诞生日：5月27日
格斗流派：空手道
趣味：登山
喜爱的东西：必死的心
讨厌的东西：僧侣

暗黒街の臥龍 RUCCIO ROCHE【ルチオ・ロッシ】

身长：164cm
体重：49kg
年龄：16岁
诞生日：4月27日
格斗流派：暗杀术
趣味：无
喜爱的东西：无
讨厌的东西：信赖

8番目の狂犬 HAIJI MIBU【壬生灰児】

身长：179cm
体重：74kg
年龄：20岁
诞生日：12月11日
格斗流派：无
趣味：无
喜爱的东西：无
讨厌的东西：无

操作系统	前冲：→→　后冲：←←	SWTTCHING：轻K+重K
轻P:A　重P:B	储气：紧按重P+重K	EXCAPE ATTACK:ESCAPE DASH中→+重攻击
轻K:C　重K:D	ESCAPE DASH：轻P+重P解拆投技/空中受身	REVERSE ATTACK:SWTTCHING中摇杆回中


TEKKEN 3
机种：ARC/PS 厂商：NAMCO



魂之力量
剑气冲霄
机种：ARC 厂商：NAMCO
斗志凌云
战士的宿命
SOULCALIBUR
“魂之利刃”的第二作，超华丽的武器格斗游戏！

野心之战

机种：ARC/PS
厂商：SQUARE/NAMCO




血之怒吼2
YUGO
ALICE
LONG
BAKURYU
URIKO
MARVEL
STUN
JENNY
BUSUZIMA
机种：PS/ARC　厂商：HUDSON
BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEW AGE-
獸化格鬪 第二弾！
FIGHT
激发兽性的本能，战斗吧！


2012
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
机种：ARC/DC 厂商：TAITO
超能力大战2012

格斗秘笈

修订版

电子游戏与电脑游戏工作室编

内蒙古少年儿童出版社

图书在版编目(CIP)数据

格斗秘笈/电子游戏与电脑游戏工作室编．
-通辽:内蒙古少年儿童出版社,1998.12
ISBN 7-5312-0664-1

Ⅰ.格… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 29918 号

格斗秘笈

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:巴穆

※

内蒙古少年儿童出版社出版发行

(内蒙古通辽市霍林河大街 24 号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:17 字数:300 千字

1998 年 12 月第 1 版 1998 年 12 月第 1 次印刷

修订版 1999 年 10 月第一次印刷

印数:1-5000 册

ISBN7-5312-0664-1/G·405

定价:22.00 元

修订版目录

●格斗之王'99 ………………………………………… A5

SNK公司皇牌巨作，全面介绍"格斗之王'99"的系统、出招及角色分析。每一招每一式均配有图片，可以帮助你以最快速度成为"'99"的达人！

●街头霸王Ⅲ～第三次打击 ………………………… A69

"街头霸王"系列最新作品，文中不仅对系统有简要明确的介绍，同时对每位角色的每个招式都将仔细分析其性能优缺点，如果你是"街霸"的FAN，那么就绝对不要错过本文。

●街头霸王 EX 2 PLUS ……………………………… A89

"街头霸王 EX 2 PLUS"是在"街头霸王 EX 2"的基础上大幅度进行强化了的作品，不仅系统有细微的变更，人物性能也略有区别，欲知详情，请看——

●武力 ………………………………………………… A99

这是SNK公司近期推出的一款全新3D格斗游戏，坂崎良在本作中也客串登场。游戏受到各界玩家的一致好评，本文将为各位介绍所有人物的必杀技及连续技。

●铁拳洲际版 ………………………………………… A105

这是NAMCO公司继"铁拳3"之后推出的该系列最新作品，相信每个热爱3D格斗游戏的玩家都会把目光集中到这一经典佳作之上，而本文将为各位介绍所有角色的全部必杀技及基本连续技。

SNK公司

格斗之王系列 ……………………………………… 6

综述 ……………………………………………………… 6

格斗之王'98 …………………………………………… 7

侍魂系列 …………………………………………… 33

综述 ……………………………………………………… 33

阿斯拉斩魔传 …………………………………………… 34

饿狼系列 …………………………………………… 39

综述 ……………………………………………………… 39

饿狼传说 RBS …………………………………………… 42

饿狼传说 RB 2 ………………………………………… 48

饿狼传说 3D 版 ………………………………………… 60

月华之剑士 2 ……………………………………… 62

CAPCOM公司

超钢战记 …………………………………………… 66

乔乔之奇妙冒险 …………………………………… 71

街头霸王系列 ……………………………………… 74

综述 ……………………………………………………… 74

街头霸王 ZERO ………………………………………… 76

街头霸王 ZERO 2 ……………………………………… 77

街头霸王 ZERO 2 ……79
街头霸王 3 …… 97
街头霸王 EX …… 102
口袋战士 …… 108
VS 系列 …… 114
综述 …… 114
美国英雄 VS 街头霸王 …… 115
美国英雄 VS CAPCOM …… 119
恶魔战士系列 …… 124
综述 …… 124
恶魔战士 …… 125
恶魔猎人 …… 126
恶魔救世主 …… 127
私立公平学园 …… 134
星际悍将 2 …… 141
NAMCO 公司
铁拳系列 …… 146
综述 …… 146
铁拳 3 …… 148
刀魂系列 …… 162
综述 …… 162
魂之力量 …… 163
野心之战 …… 180
VR 战士系列 ……190
综述 …… 190
VR 战士 3 …… 191
格斗之蛇系列 …… 204
综述 ……204
格斗之蛇 2 ……205
TAITO 公司
超能力大战 2012 …… 212
TEMCO 公司
死或生系列综述 …… 215
死或生 2 …… 216
ARIKA 公司
拳王升段 …… 221
HUDSON 公司
血腥咆哮 2 …… 224
SQUARE 公司
武士之刃 …… 236

THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle

全角色所有出招

基本性能完全解析

本攻略的内容是游戏中每名角色使用时所需要掌握的最基本常识，为了方便大量还不能玩到KOF'99的朋友，每名角色的招数都有连续画面，以便大家辨认。另外，为熟悉本作的朋友介绍了每一招数的攻击辨定以及是否可以连接其它攻击的解说。

1	2	3

1 是招数的名称及使用方法。

2 是本招可否连接其它攻击：其中"特"代表可连接特殊技，"必"代表可连接必杀技与超必杀技，"SC"代表可在 COUNTER MODE 中超级CANCEL，当出现( )时表示要先满足在( )前面的条件后才可使用( )中的连接攻击。

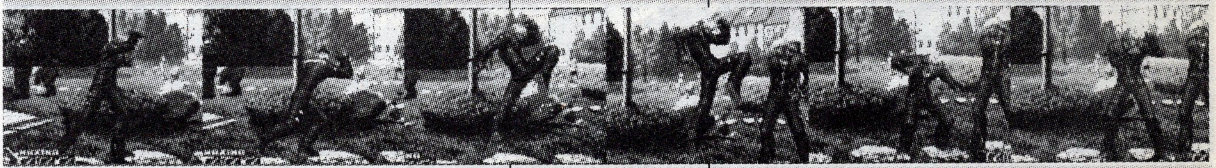
3 是本招的解说。



ONE INCH →+A	SC(必)	解说：攻击判定为上段、上段



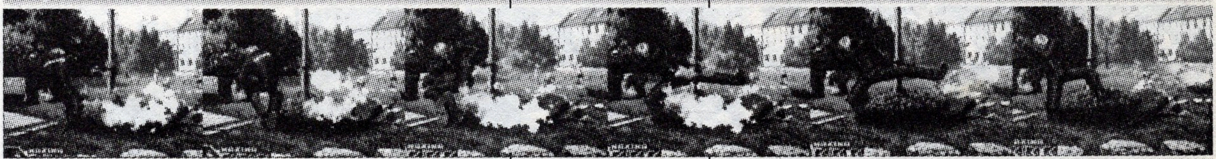
KNEE ASSAUL →+B	×(必)	解说：攻击判定为中段、上段



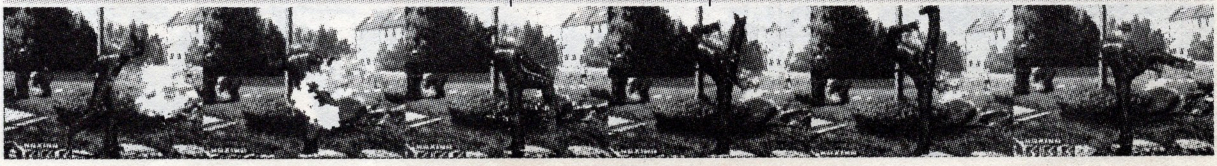
EIN TRIGGER ↓↘→+A or C	无	解说：攻击判定为上段



SECOND SHOOT EIN TRIGGER 中→+B	无	解说：攻击判定为上段



SECOND SHELL EIN TRIGGER 中→+D	无	解说：攻击判定为上段



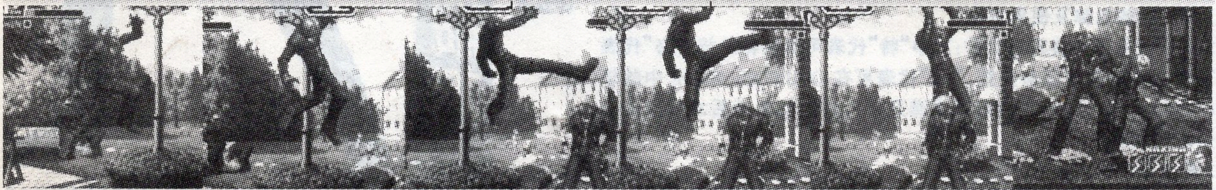
招式		
CROW BITE→↓↘+B or D(C 后追加攻击)→+D	弱…SC 强…×	解说:攻击判定为上段



MINUTE SPIKE ↓↙←+B or D	无	解说:攻击判定为上段



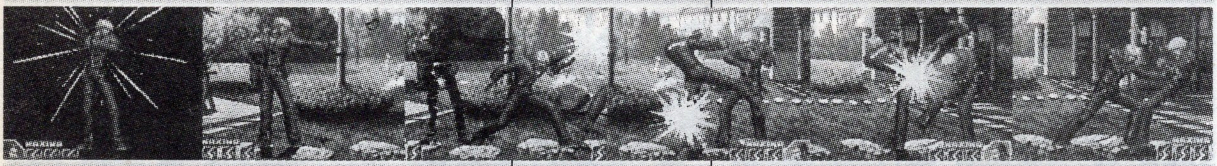
空中 MINUTE SPIKE ↓↙←+B or D	无	解说:空中的版本



BLACKOUT ↓↘→+B or D	无	解说:作为特别的快速移动



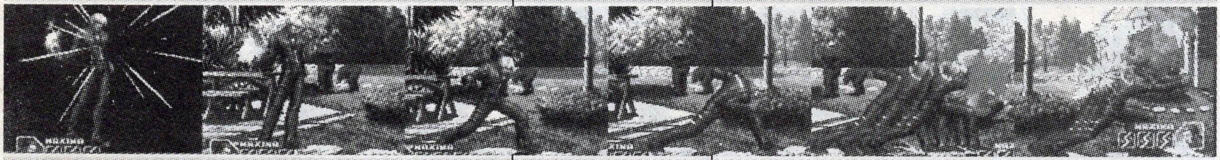
HEAT DRIVE ↓↘→↘↓↙←+D	无	解说:攻击判定为上段、上段



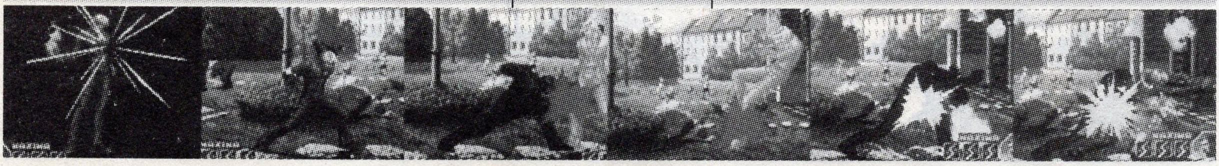
MAX 版 HEAT DRIVE ↓↘→↘↓↙←+D	无	解说:攻击判定为上段、上段



STRIKER 动作 ↓↘→↓↘→+A or C	无	解说:C 使出后会防御不能

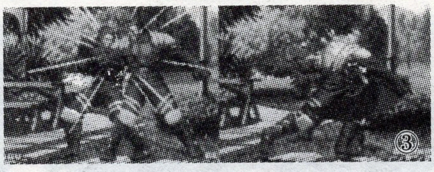


MAX 版 STRIKER 动作 ↓↘→↓↘→+A or C	无	解说:防御不能



MAXIMA

①呼出动作,攻击判定只出现在上段。
②站立超重击,可连接必杀技使用。
③防御后的反击,攻击判定出现在上段。
④空中超中击,攻击判定出现在中段。
⑤移动攻击,只能单发作用,不能连续。









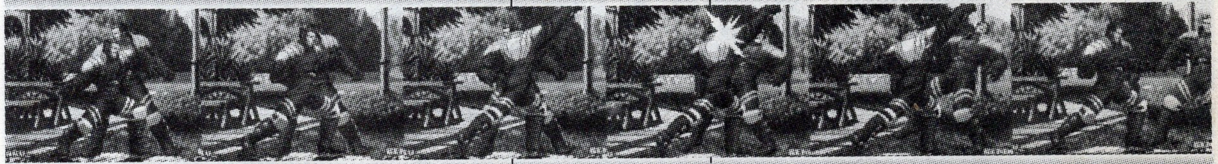




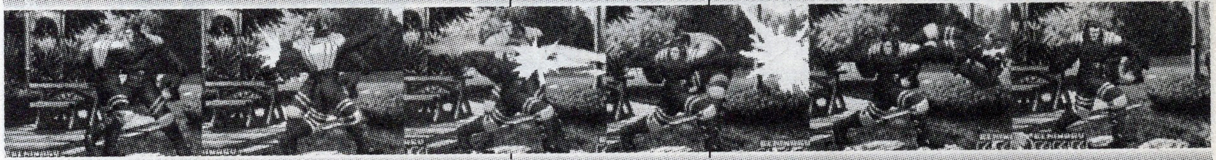
MONGOLIAN →+A	SC(必)	解说:攻击判定为中段



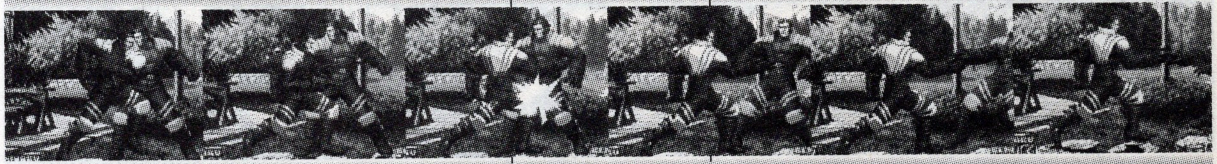
M9 型,MAXIMA MISSILE(试作)↘+C	×(必)	解说:攻击判定分两段



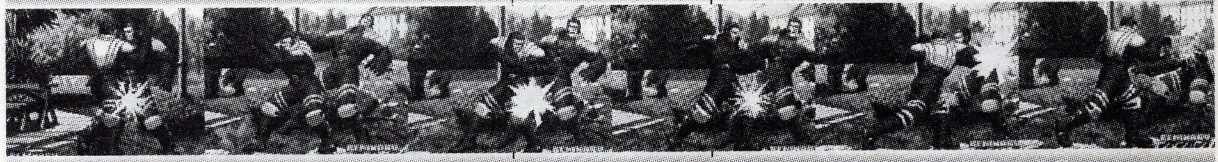
M－4 型 VAPOR CANNON↓↙←+A or C	SC	解说:攻击判定为上段



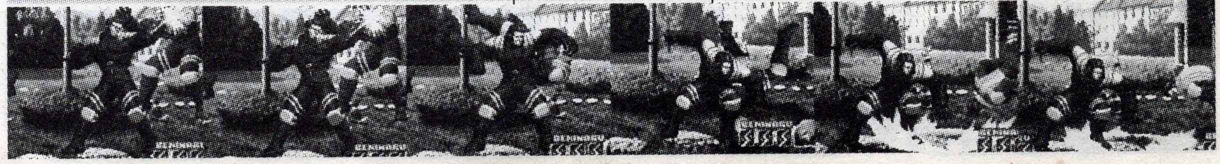
SYSTER1:MAXMA SCRAMBLE ↓↘→+A	×	解说:攻击判定为上段



DOUBLE BOMBER SYSTEM1:MAXIMA SCRAMBLE 中↓↘→+A	×	解说:攻击判定为上段



BULLDOG PRESS:DOUBLE BOMBER SYSTEM1 中↓↘→+C	无	解说:攻击判定为上段



BULLDOG PRESS ↓↘→+C　无　解说:攻击判定为上段



SYSTER2:MAXIMA SCRANBLE SYSTEM2:MAXIMA SCRAMBLE 动作中↓↘→+C　无　解说:攻击判定为上段



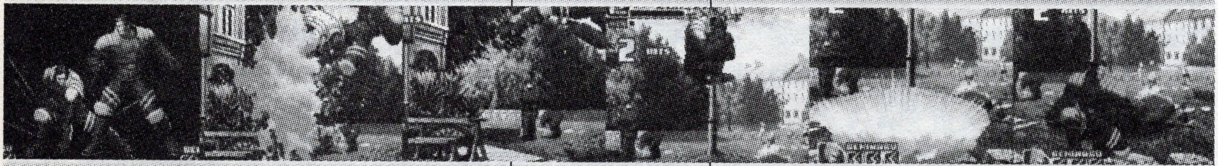
SCULL CRUSH SCULL CRUSH 中→+B or D　无　解说:攻击判定为中段



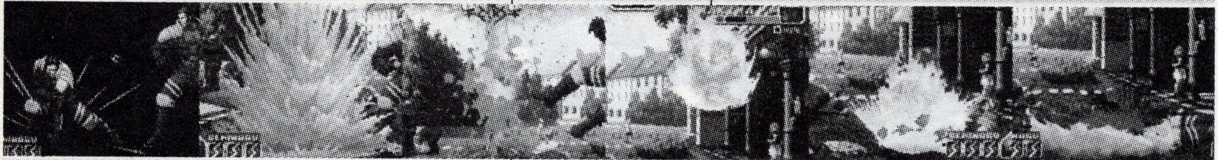
M－11 型 ANGEROUS ARCH 近敌时←↙↓↘→+B or D　无　解说:在投技范围内有效果



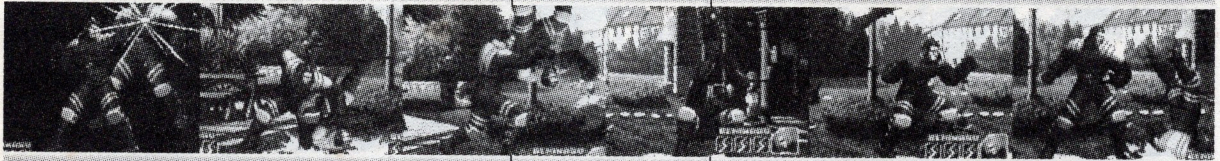
BRNKER BUSTER ↓↘→↘↓↙←+A or C　无　解说:攻击判定为:中、中、中、中、上



MAX 版 BRNKER BUSTER ↓↘→↘↓↙←+A or C　无　解说:攻击判定为:中、中、中、中、上



MAXIMA REVENGER →↘↓↙↔↘↓↙←+B or D　无　解说:在投技范围内有效果



MAX 版 MAXIMA REVENGER →↘↓↙↔↘↓↙←+B or D　无　解说:在投技范围内有效果



SPINNING KNEE DROP 空中近敌时↑以外+C or D	无

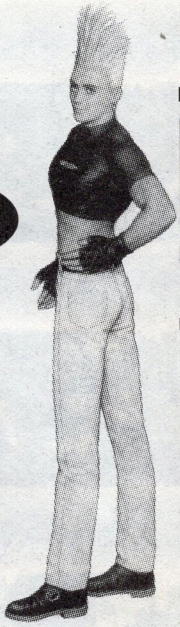




与 KOF'98
相比的
变化程度

10%

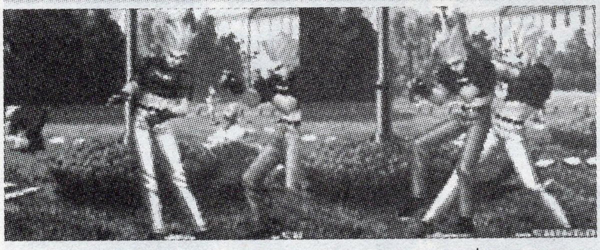
二阶堂 红丸



推荐连续技

- 跳D→近D→↓↘→↓↘→+A。
- 跳D→近D→↓↘→+A
- 蹲下B×3→↓↘→↓↘→+A/C。
- 蹲下B×2→↓↘→-B/D

呼出动作(判定属于投技)	无



站立超重击(判定属于上段)	必



空中超重击(攻击判定属于上段)	必



防御后的反击(攻击判定属于上段)	×

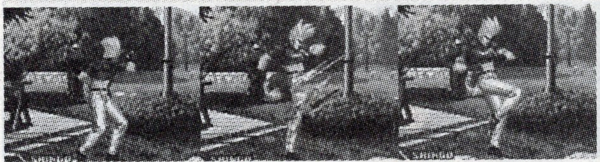


移动攻击(攻击判定属于上段)	×



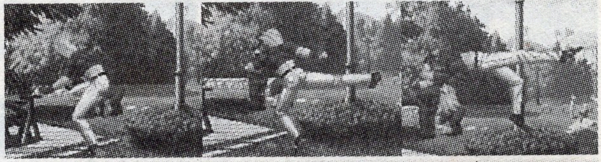
居合蹴 ↓↘→+B or D	无

解说:此次作为反动三段蹴的起手式



反动三段蹴 居合蹴中↓↑+B or D	SC

解说:再次采用 KOF'95 中的发动方法



JACK KNIFE KICK →+B	SC(SC)

解说:与以往不同,攻击后可连接的招数减少了



FLYING DRILL 跳跃中↓+D	无

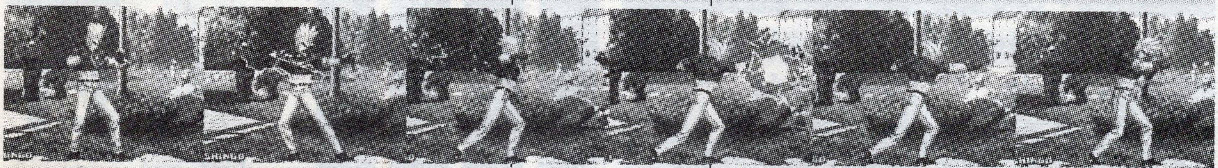
解说:不能像以前那样带动落地后的连续技了



招式		解说
真空片手驹 ↓↙←+A or C	SC	解说:攻击辨定为中、下段



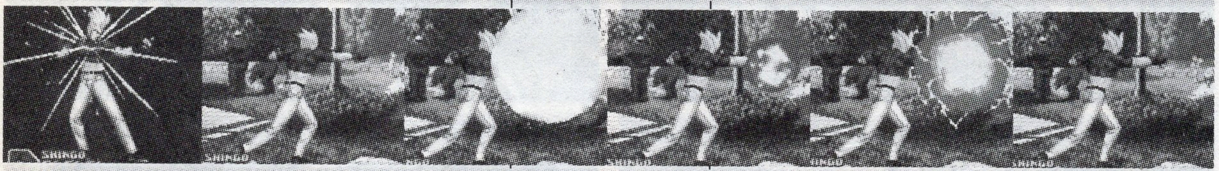
招式		解说
雷刃拳 ↓↘→+A or C	SC	解说:攻击辨定为上段



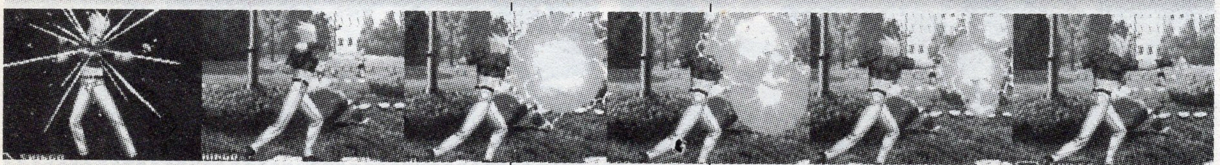
招式		解说
空中雷刃拳 跳跃中↓↘→+A or C	无	解说:攻击辨定为上段



招式		解说
雷光拳 ↓↘→↓↘→+A or C	无	解说:攻击辨定为上段×5



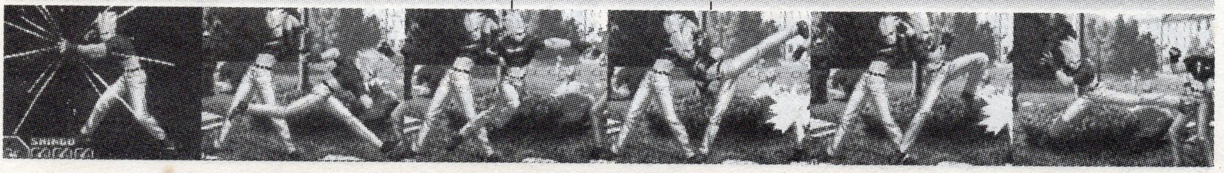
招式		解说
MAX 版雷光拳 ↓↘→↓↘→+A or C	无	解说:攻击辨定为上段×10



招式		解说
幻影 HURRICANE ↓↘→↓↘→+B or D	无	解说:攻击辨定为上段×6



招式		解说
MAX 版幻影 HURRICANE ↓↘→↓↘→+B or D	无	解说:攻击辨定为上段×8



矢吹真吾

与KOF'98相比的变化程度 24%





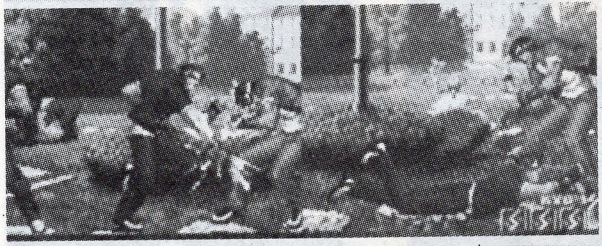
推荐连续技

- 跳C→蹲下C→↓↘→↓↘→+A
- 跳D→近C→(→)B(中二HIT)→→↘↓↙←+B/D
- 蹲下B→近C→↓↙←↙↓↘→+A/C
- 蹲下B→(→)+B(×2)→→↘↓↙←+B/D
- 蹲下B→接近中→↓↘+B/D→↓↙←→+B/D
- 近C→↓↘→↓↘→+A/C→↓↙←+B/D

一刹背负投,不完全 近敌时→or←+D | 无



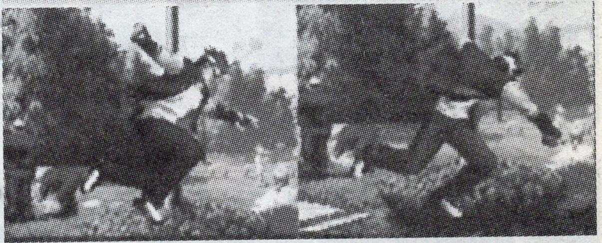
呼出动作(攻击判定为上段) | 无



站立超重击(判定属于上段) | 必



空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×



移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



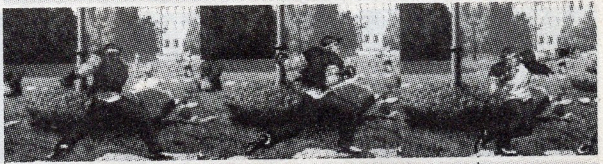
外式·轰斧 只要坚定 →+B | 必

解说:攻击判定为两段上段、中段



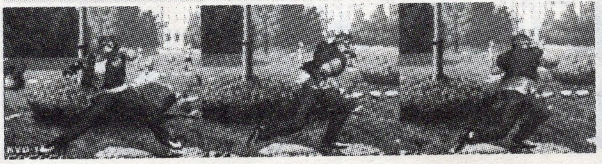
百拾五式·毒咬 未完成 ↓↘→+C | SC

解说:攻击判定为上段



百拾四式·荒咬 未完成↓↘→+A | SC

解说:攻击判定为上段



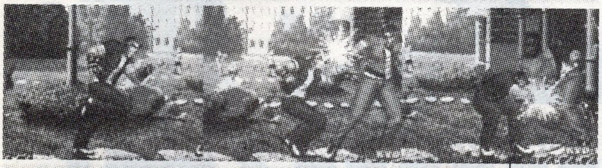
百式·鬼烧 未完成 →↓↘+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



贰百拾贰式·琴月 未完成 →↘↓↙←+B or D　无

解说:攻击判定为上段、中段

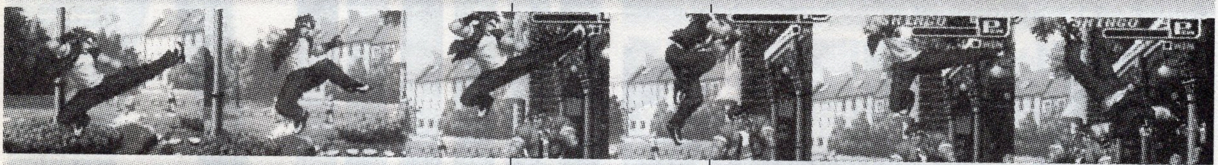


真吾 KICK ←↙↓↘→+B or D　无

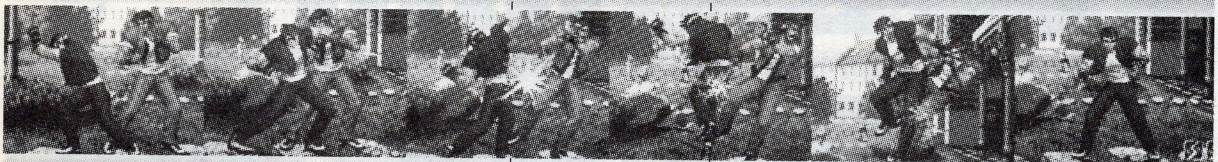
解说:攻击判定为上段



百壹式·胧车 未完成 ←↓↙+B or D　无　解说:攻击判定为上段



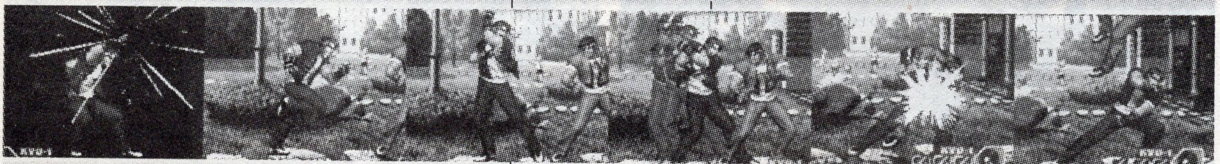
真吾谨制 俺式·花研 近敌时→↓↘+B or D　SC　解说:攻击判定首先是破坏防御之后为两个上段



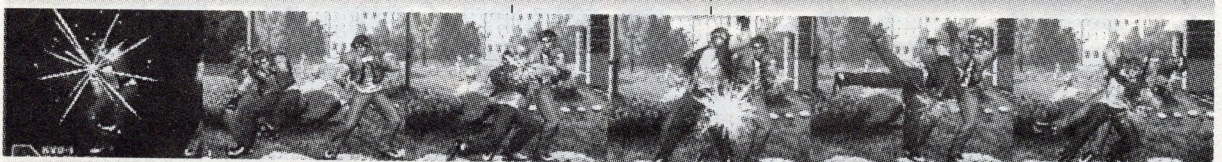
外式·凤麟 ↓↘→↓↘→+A or C　无　解说:攻击判定为上段



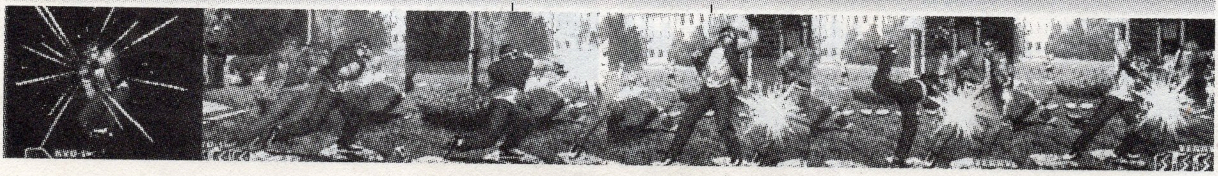
MAX 版外式·凤麟 ↓↘→↓↘→+A or C　无　解说:攻击判定为上段



BURNING SHINGO ↓↙←↙↓↘→+A or C　无　解说:攻击判定为上段×4

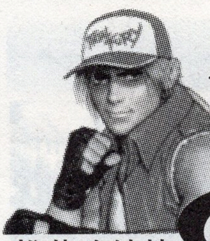


MAX 版 BURNING SHINGO ↓↙←↙↓↘→+A or C　无　解说:攻击判定为上段×7



特瑞·伯嘉德

与 KOF'98 相比的变化程度 62%





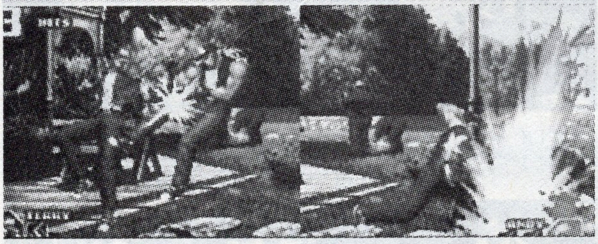
推荐连续技

- 跳D→近C(×2)→↓↘→↓↘→+B/D
- 跳D→近A→(↘)+C→←↙↓↘→+B/D→↓↘+B/D
- 蹲下B×2→(↘)+C→↓↙←↙→+C
- 蹲下B×2→(↘)+C→←↙↓↘→+B/D→↓↘+B/D
- ←↙↓↘→+B(对手空中中招)→↓(储)↑+A/C

BUSTER THROUGH 近敌时→or←+D	无



呼出动作(攻击判定为上段)	无



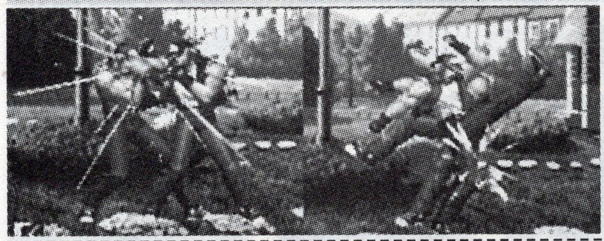
站立超重击(判定属于上段)	必



空中超重击(攻击判定属于上段)	×



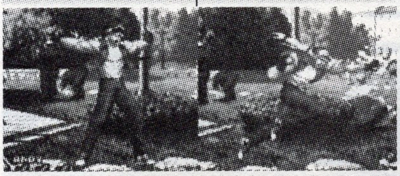
防御后的反击(攻击判定属于上段)	×



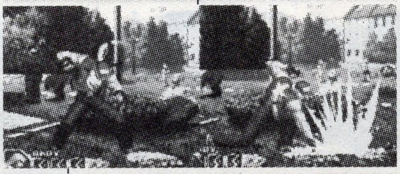
移动攻击(攻击判定属于上段)	×



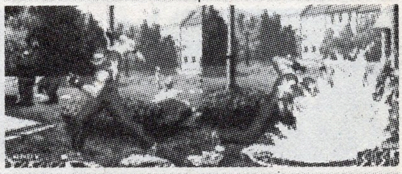
BURN KNUCKLE ↓↙←+A or C	
无	解说:上段攻击



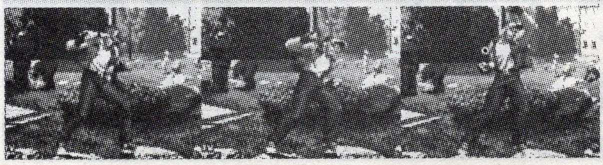
POWER WAVE ↓↘→+A	
SC	解说:上段攻击



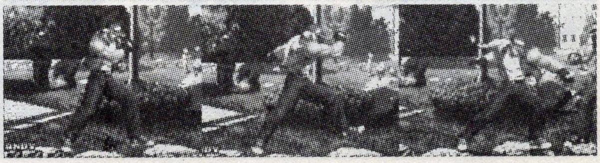
ROUND WAVE ↓↘→+C	
SC	解说:下段攻击



RISING UPPER ↘+C	必
解说:攻击判定为上段×2	

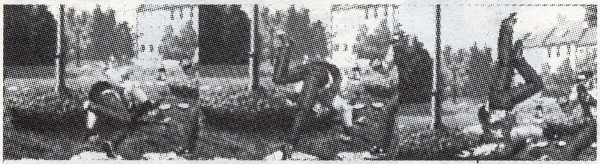


HAMMER PUNCH →+A	必
解说:攻击判定为中段、上段	



RISING TACKLE ↓储↑ + A or C | SC

解说:攻击判定为上段



POWER CHARGE ←↙↓↘→ + B or D | 无

解说:攻击判定为上段



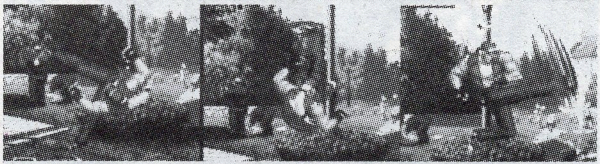
POWER DRIVE →↓↘ + A or C | SC

解说:攻击判定为上段



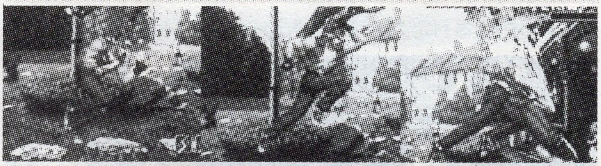
CRACK SHOT ↓↙← + B or D | 无

解说:攻击判定为上段



POWER DUNKPOWER CHARGE 中→↓↘ + B or D | 无

解说:攻击判定为中段

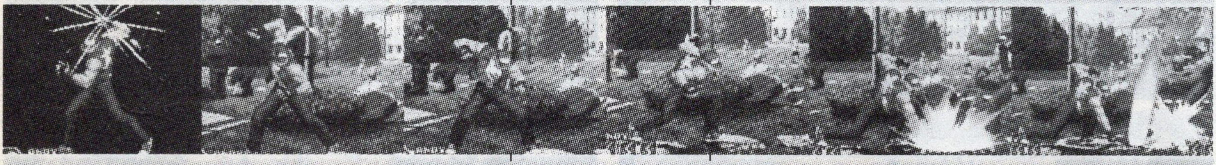


POWER SHOOT →↓↘ + B or D | SC

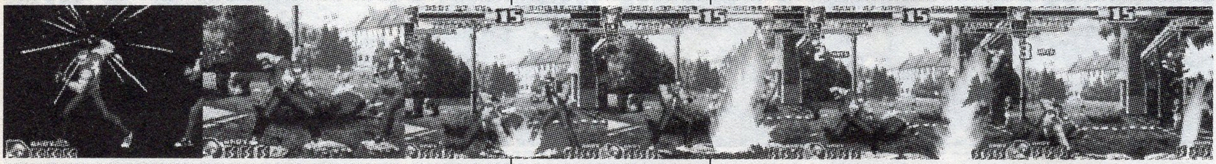
解说:攻击判定为上段、中段



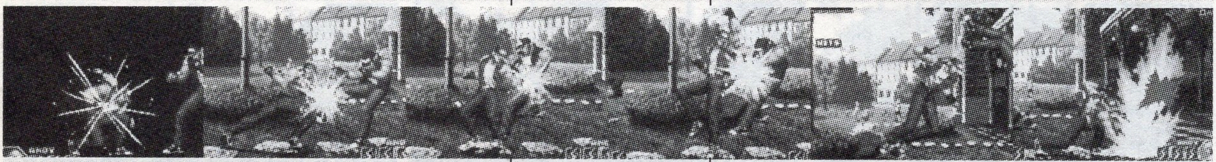
POWER GEYSER ↓↙←↙→ + A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



MAX版 POWER GEYSER ↓↙←↙→ + A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×3



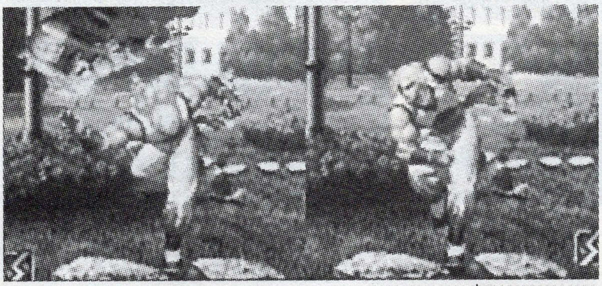
HIGH ANGLE GEYSER ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×5



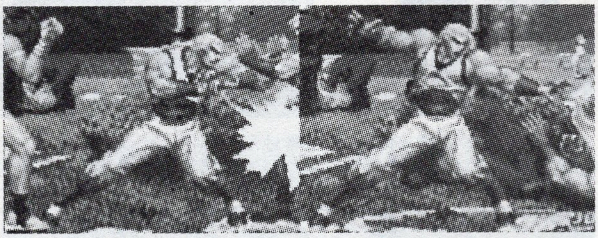
MAX版 HIGH ANGLE GEYSER ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×10

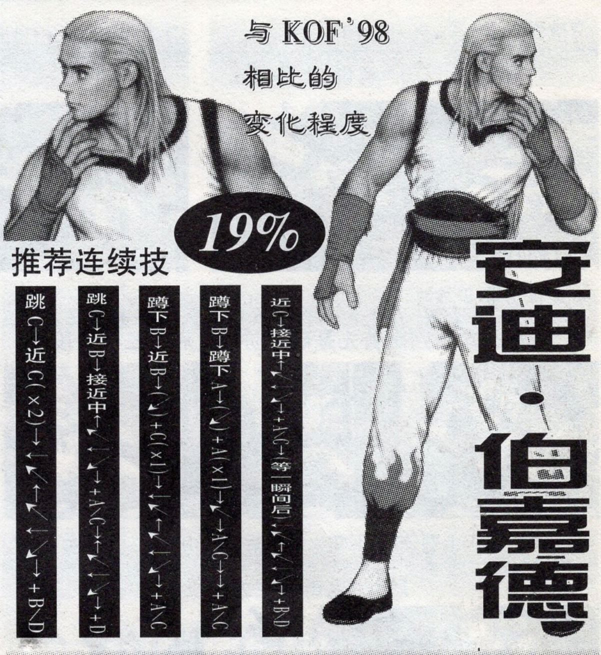


抱住投 近敌时→or← +D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无





与KOF'98相比的变化程度

19%

推荐连续技

- 跳C→近C(×2)→↓↙←↙↓↘→+B/D
- 跳C→近B→接近中←↙↓↘→+A/C→←↙↓↘→+D
- 蹲下B→近B→(↘)+C(×1)→↓↙←↙↓↘→+A/C
- 蹲下B→蹲下A→(↘)+A(×1)→↓↙→A/C→→+A/C
- 近C→接近中←↙↓↘→+A/C→(等|瞬间后)↓↙←↙↓↘→+B/D

安迪·伯嘉德

站立超重击(判定属于上段) | 必



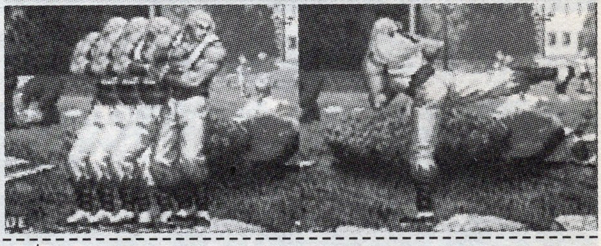
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

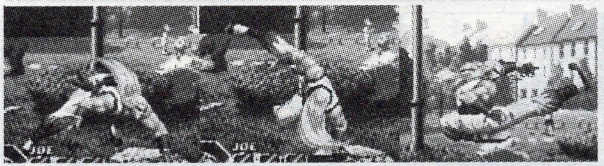


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



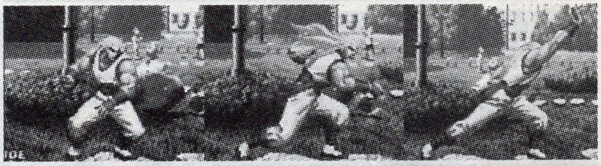
上颚 →+B | 无

解说:攻击判定为中段、上段



上面 ↘+A | 必

解说:攻击判定为上段×2



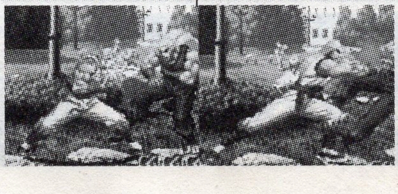
斩影拳 ↙→+A or C

弱SC可 | 解说:上段攻击



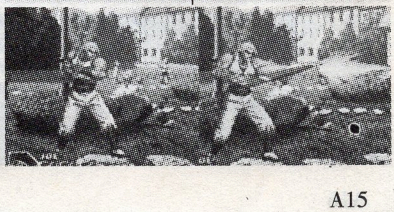
疾风横拳 斩影拳中→+C

SC | 解说:上段攻击



飞翔拳 ↓↙←+A

SC | 解说:上段攻击



空破弹 ←↙↓↘→+B or D	
无	解说:上段攻击



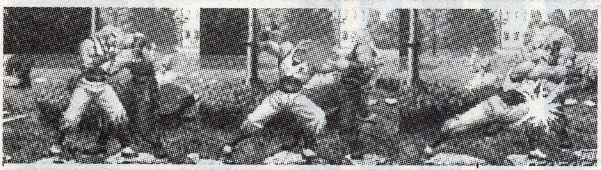
升龙弹 →↓↘+A or C	
SC	解说:上段攻击



激·飞翔拳 ↓↙←+C	
弱 SC 可	解说:上段攻击



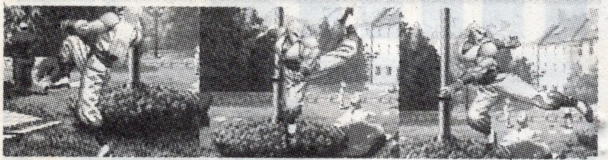
击壁背水掌 近敌时←↙↓↘→+A or C	SC
解说:攻击判定首先是破坏防御之后为三个上段	



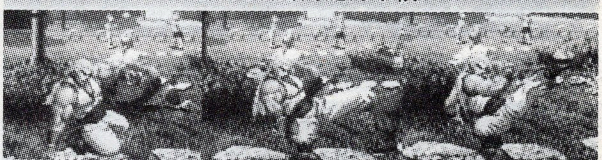
幻影不知火 跳跃中↓↘→+B or D	无
解说:攻击判定为上段	



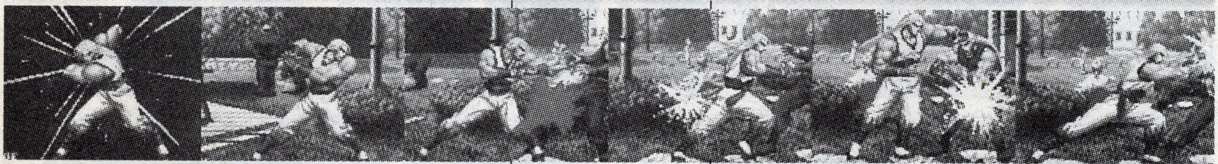
幻影不知火·上颚 幻影不知火着地后 B or D	无
解说:攻击判定为中段	



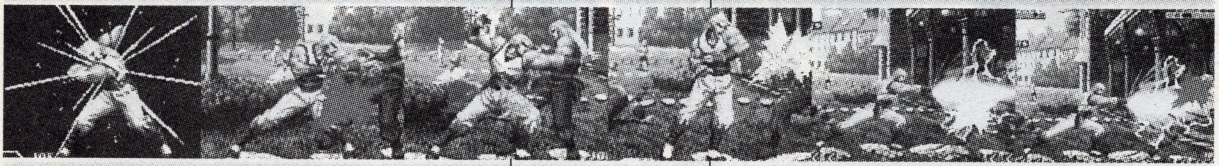
幻影不知火·下颚 幻影不知火着地后 A or C	SC
解说:攻击判定为下段	



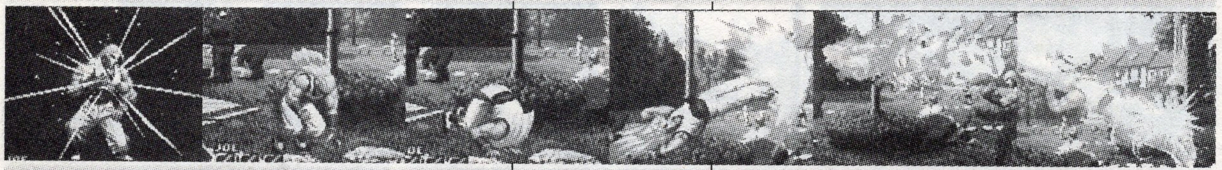
斩影流星拳 ↓↙←↙↓↘→+A or C	无	解说:攻击判定为上段×5



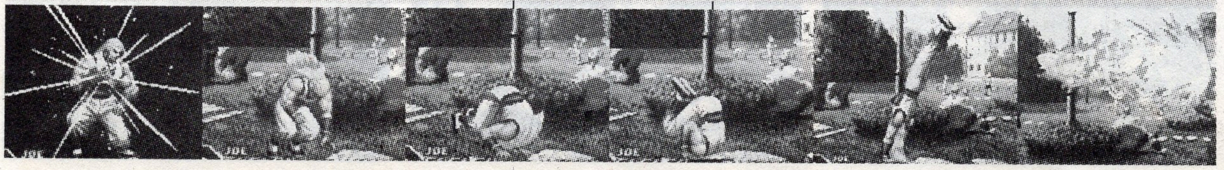
MAX 版斩影流星拳 ↓↙←↙↓↘→+A or C	无	解说:攻击判定为上段×8



超裂破弹 ↓↙←↙→+B or D	无	解说:攻击判定为上段(B×7)(D×9)



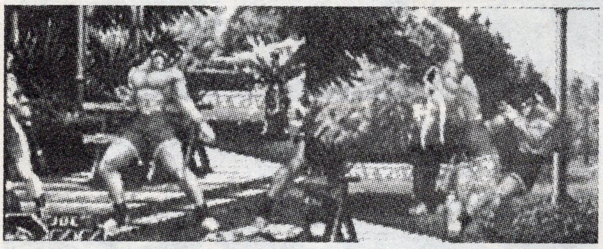
MAX 版超裂破弹 ↓↙←↙→+B or D	无	解说:攻击判定为上段×16



LEG THROUGH 近敌时→or← + D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无





与 KOF'98
相比的
变化程度

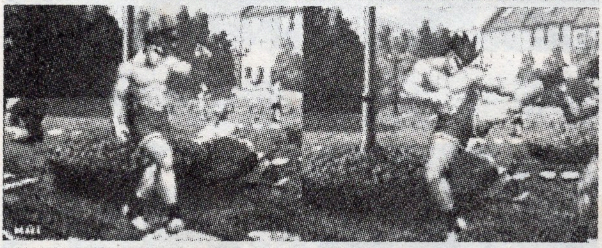
推荐连续技

- 跳C→近C→(→)+B→↓↙→↘↙←+A
- 跳C→近C→(→)+B→←↙↓↘→+B/D
- 蹲下B→蹲下A→(←↙+B/D(x4))→↓↘→+C
- ↙←+B/D(对手空中中招)→大跳C+D



东文

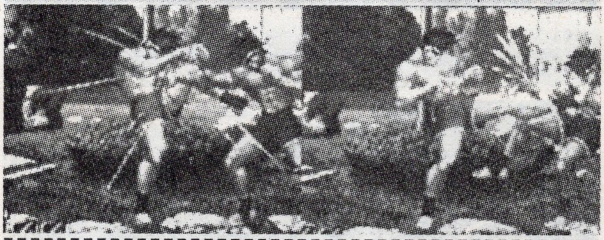
站立超重击(判定属于上段) | 必



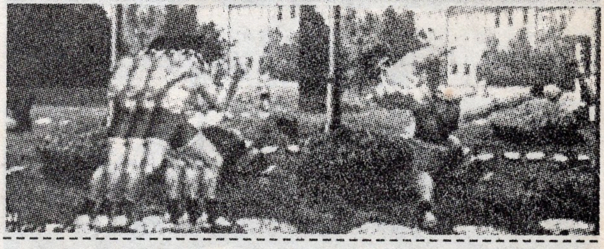
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

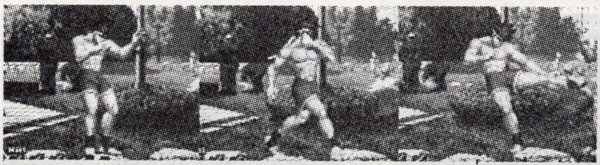


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



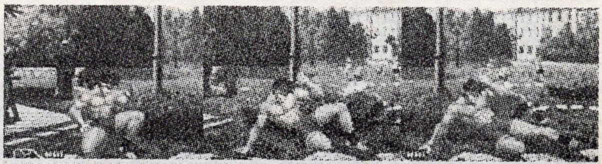
LOW KICK →+B | 必

解说:攻击判定为上段



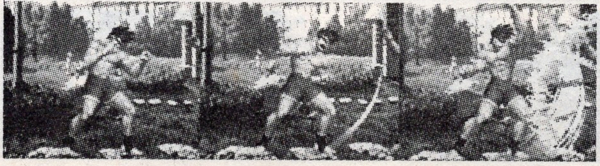
SLIDING ↘+B | 无

解说:攻击判定为下段



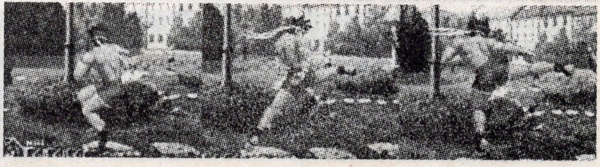
HURRICANE UPPER ←↙↓↘→+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



SLASH KICK ←↙↓↘→+B or D | 无

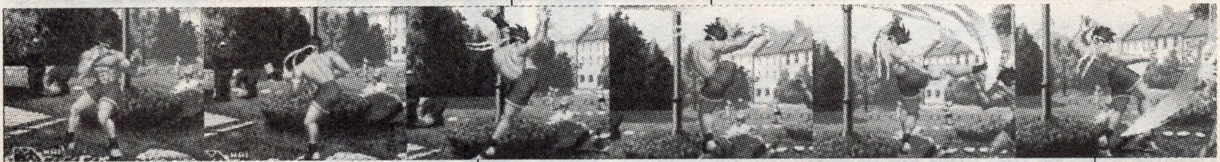
解说:攻击判定为上段



TIGER KICK →↓↘+B or D | SC | 解说:攻击判定为上段

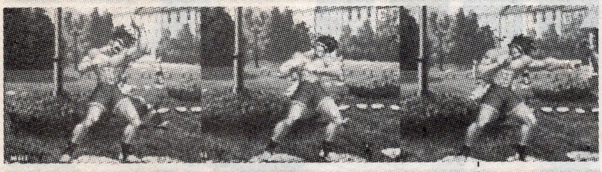


黄金之踵 ↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



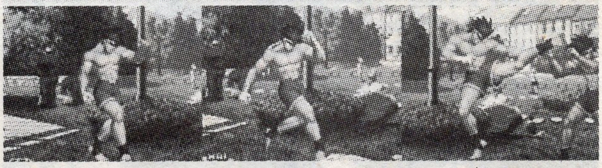
爆烈拳 A or C 键连打 | 无

解说:攻击判定为上段



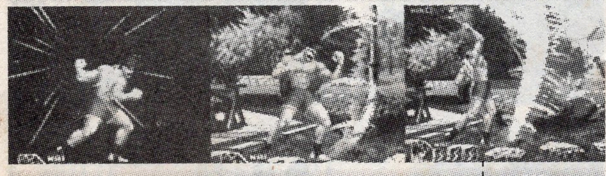
爆烈拳 FINISH 爆烈拳中↓↘→+A or C | 弱 SC 可

解说:攻击判定为上段(C)、中段(A)



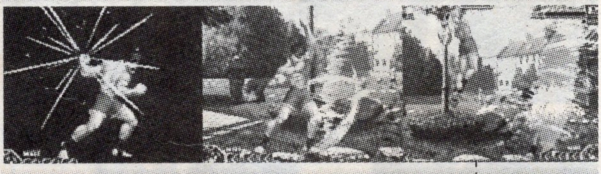
SCREW UPPER ↓↘→↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段×7



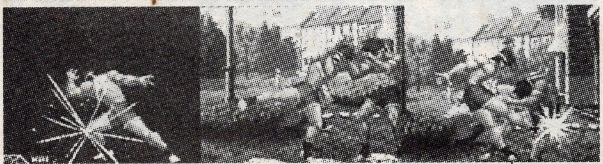
MAX 版 SCREW UPPER ↓↘→↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段×15



史上最强之 LOW KICK ↓↘→↓↘→+B or D | 无

解说:攻击判定为下段

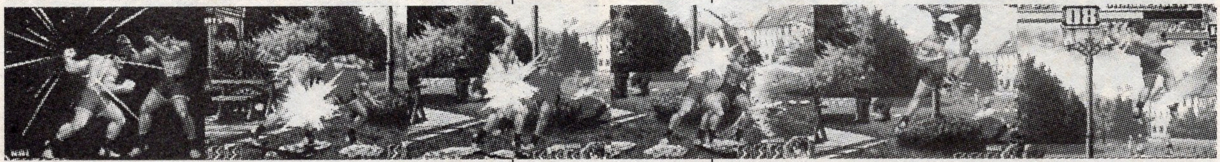


MAX 版史上最强之 LOW KICK ↓↘→↓↘→+B or D | 无

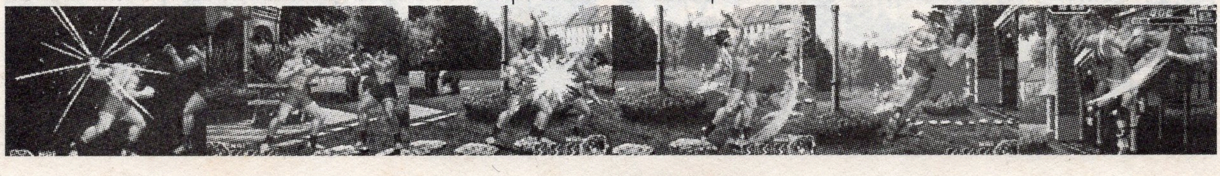
解说:攻击判定为下段



爆烈 HURRICANE TIGER 踵 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×11



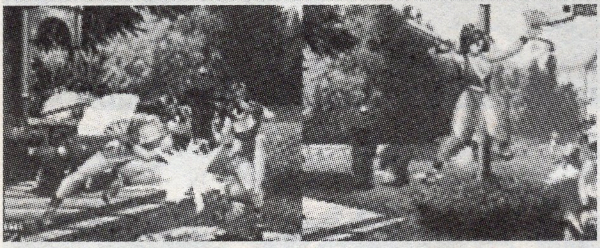
MAX 版爆烈 HURRICANE TIGER 踵 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×19



梦樱 空中近敌时↑以外+C or D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无

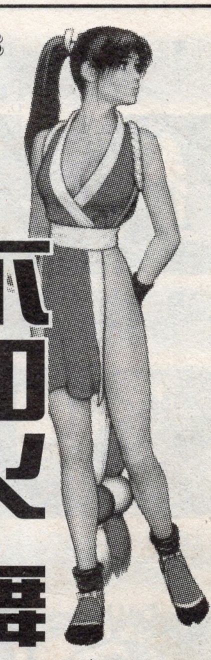




与KOF'98
相比的
变化程度

40%

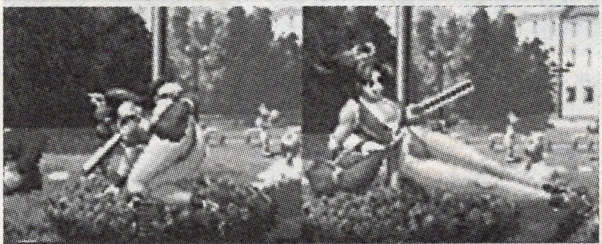
不知火舞



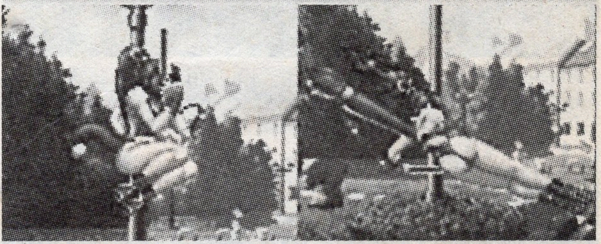
推荐连续技

- 跳C→近C→(↘)+B(×1)→↓↙←↙↓↘→+B/D
- 跳C→近C→(↘)+B→↓↙←+B→↓↙←+C
- 蹲下B→近A→(↘)+B(×1)→↓↙←↙↓↘→+B/D
- 蹲下B→近A→(↘)+B(×1)→↓↙←+A→↓↙←+C

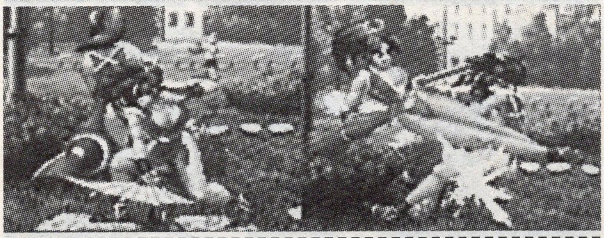
站立超重击(判定属于上段) | 必



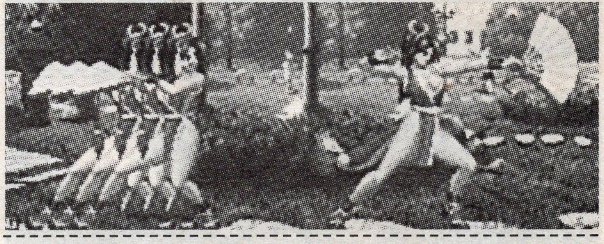
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

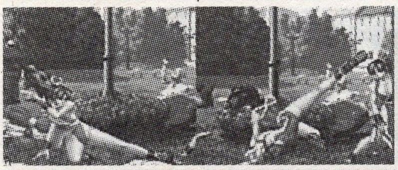


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



红鹤之舞 ↘+B

SC	解说:下段攻击



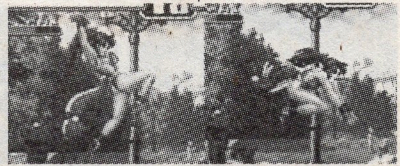
黑燕之舞 →+B

无	解说:中段攻击



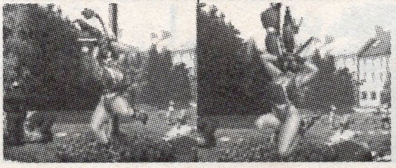
大轮风车落 跳跃中↓+A

必	解说:上段攻击



浮羽 跳跃中↓+B

无	解说:中段攻击



山樱桃 跳跃中↓+D

无	解说:中段攻击



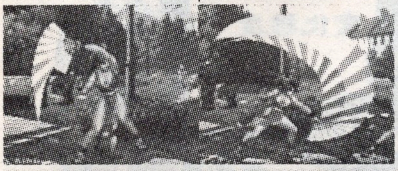
龙炎舞 ↓↙←+A or C

SC	解说:上段攻击



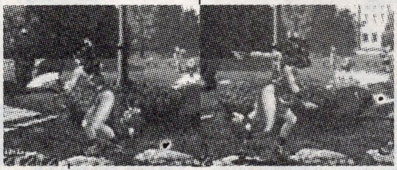
小夜千鸟 ↓↙←+B or D

无 | 解说:(能以龙炎舞CANCEL)



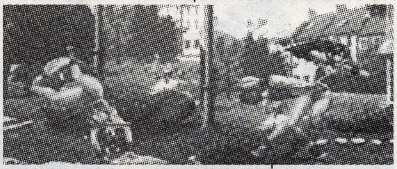
花蝶扇 ↓↘→+A or C

SC | 解说:上段攻击



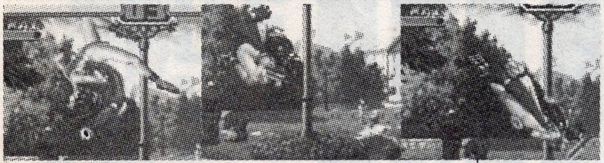
必杀忍蜂 ←↙↓↘→+B or D

无 | 解说:上段攻击



飞翫之舞(空中) 跳跃中↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



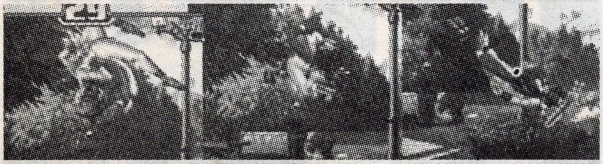
飞翫之舞(地上) ↓储↑+A or C(持续按键攻击) | 无

解说:攻击判定为上段



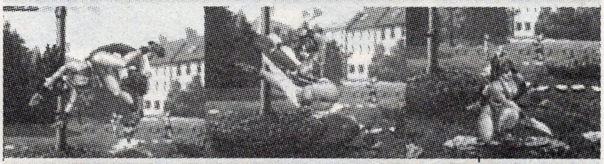
飞翫之舞(空中) ↓储↑+A or C 后三角跳中↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为中段



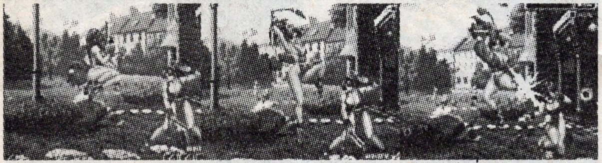
山樱桃 ↓储↑+A or C 后三角跳中↓+A or C | 无

解说:攻击判定为中段



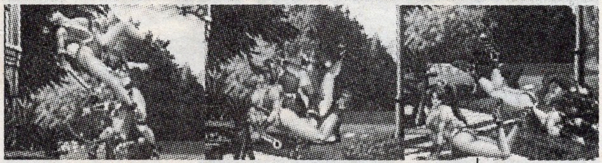
浮羽 ↓储↑+A or C 后三角跳中↓+B or D | 无

解说:攻击判定为中段



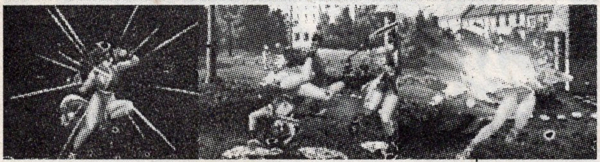
桃花鸟 ↓储↑+A or C 后三角跳中近敌↓↙←+B or D | 无

解说:在投技范围内有效果



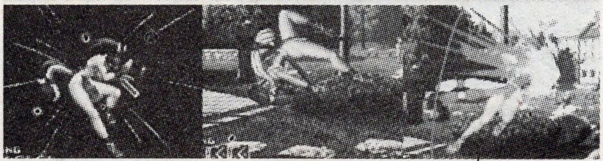
超必杀忍蜂 ↓↙←↙↓↘→+B or D | 无

解说:攻击判定为上段



MAX 版超必杀忍蜂 ↓↙←↙↓↘→+B or D | 无

解说:攻击判定为上段



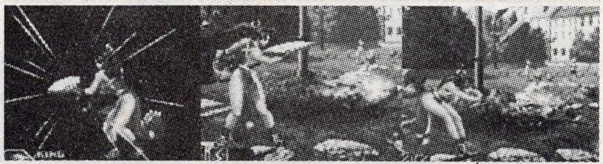
水鸟之舞 ↓↘→↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



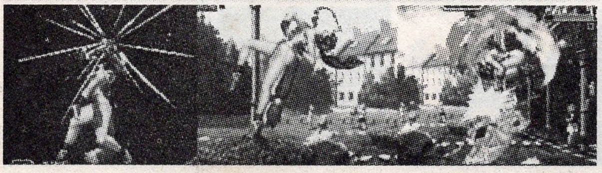
MAX 版水鸟之舞 ↓↘→↓↘→+A or C | 无

解说:防御不能



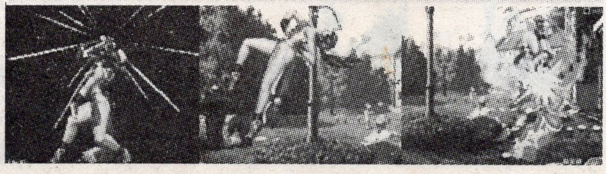
凤凰之舞 ↓↙←↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

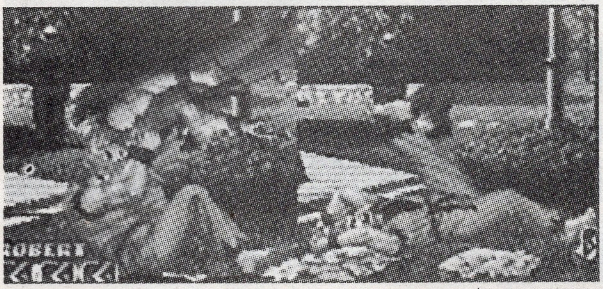


MAX 版凤凰之舞 ↓↙←↓↙←+A or C | 无

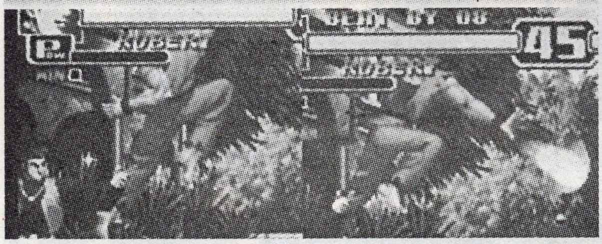
解说:攻击判定为上段



巴投 近敌时→or← +D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无



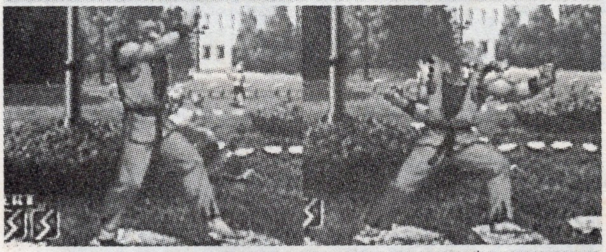


与KOF'98相比的变化程度 70%

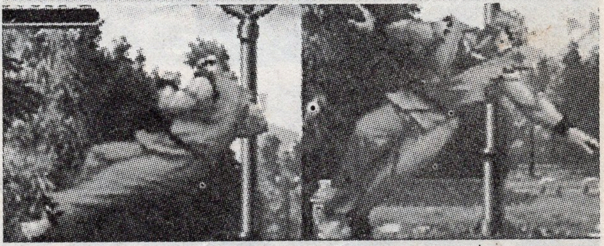
推荐连续技

- 跳C→蹲下C→↓↘→↓↘+A/C
- 跳C→蹲下C→↓↙←+B
- 蹲下B→蹲下C→↓↘→+A/C
- 蹲下B×2→A→↓↙←+B

站立超重击(判定属于上段) | 必



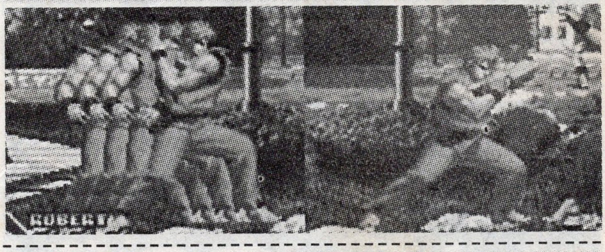
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

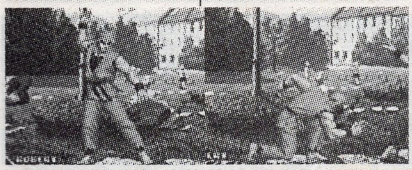


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



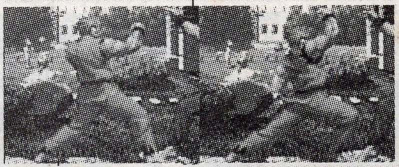
冰柱割 → + A

无 | 解说:中段攻击



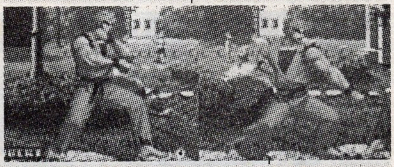
上段受 → + B

无 | 解说:当身



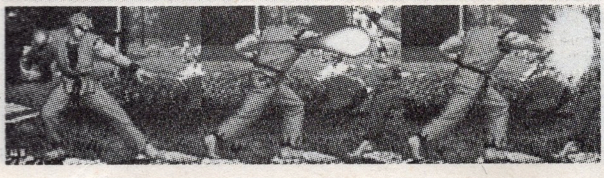
下段受 ↘ + B

SC | 解说:当身



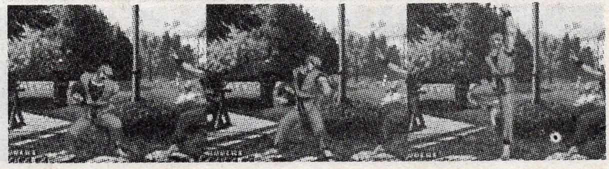
虎煌拳 ↓↘→ + A or C | SC

解说:攻击判定为上段



虎炮 →↓↘ + A or C | 无

解说:攻击判定为上段



飞燕疾风脚 →↘↓↙←+B or D | 无

解说:攻击判定为上段

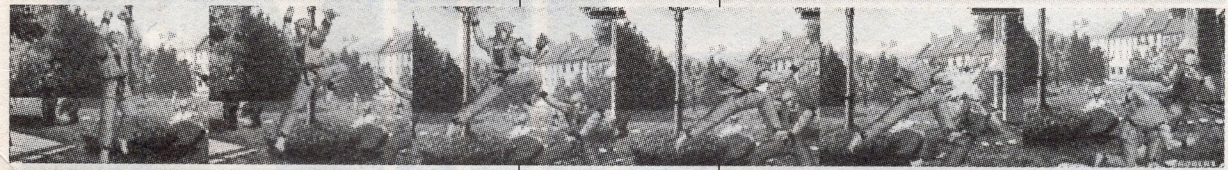


暂烈拳 →←→+A or C | 无

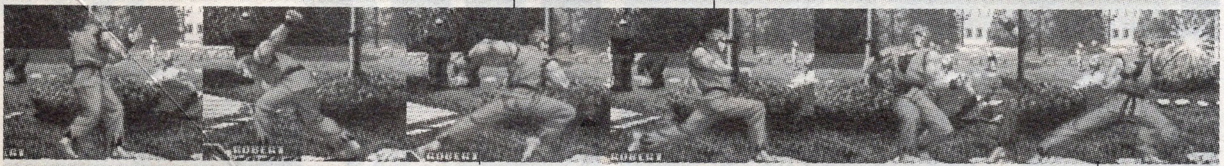
解说:攻击判定为上段



猛虎雷神刹 ↓↘→+B or D | 无 | 解说:攻击判定为中段

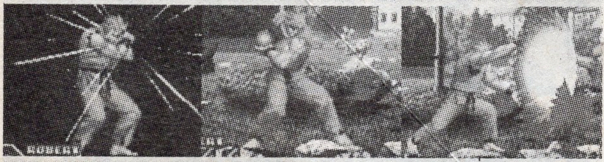


虎炮疾风拳 ↓↙←+A or C | SC | 解说:攻击判定为上段



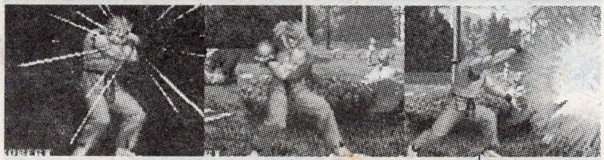
霸王翔吼拳 →←↙↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



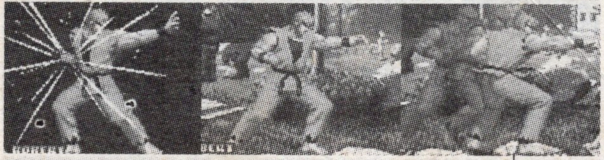
MAX 版霸王翔吼拳 →←↙↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段×5



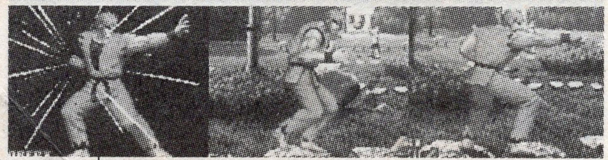
天地霸煌拳 ↓↘→↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

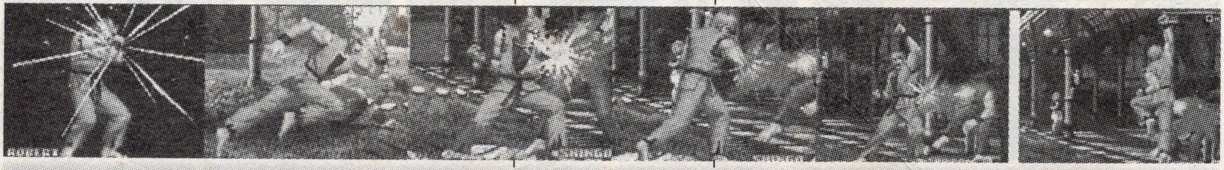


MAX 版天地霸煌拳 ↓↘→↓↘→+A or C | 无

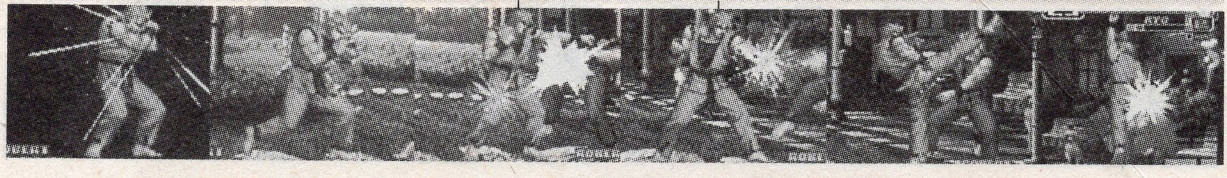
解说:攻击判定为上段



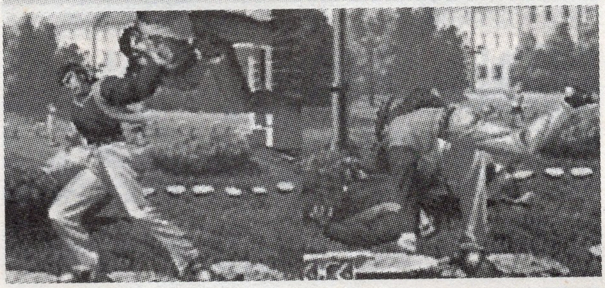
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



MAX 版龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



首切投 近敌时 →or← + D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无





与KOF'98
相比的
变化程度
120%

罗伯特·加西亚

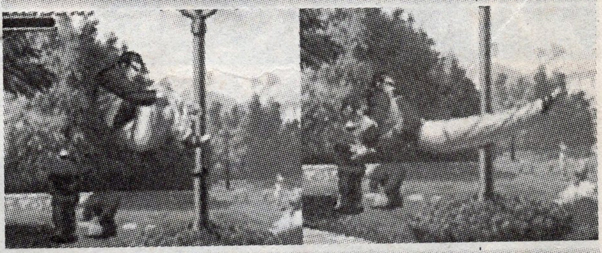
推荐连续技

- 跳D→蹲下A→↓↑A∨C→↓↙←↙↓↘→+B or D
- 蹲下A→↓↑A∨C→↓↘→↘↓↙←+A or C
- 跳D→蹲下C→←(储)→+A∨C→跳C+D
- 蹲下B→蹲下A→←(储)→+B

站立超重击(判定属于上段) | 必



空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×



移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



飞燕龙神脚 ↘+B | 无

解说:攻击判定为上段



龙翻蹴 →or←+B | 必

解说:攻击判定为上段×2



龙击拳 ←储→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

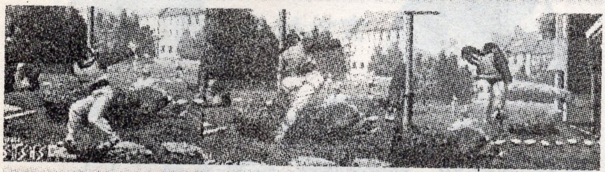


旋燕连舞脚 ↓储↑ +A or C | SC

解说:攻击判定为上段



勾龙降脚蹴 →or← +A	无
解说:攻击判定为中段、上段	



二段足刀蹴 ↘+B	必
解说:攻击判定为下段、上段	



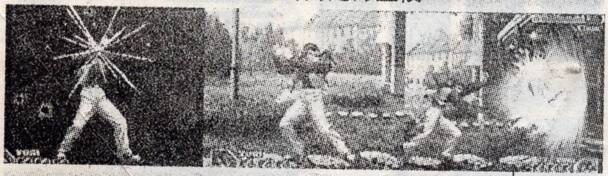
飞燕旋风脚 ←储→ +B or D	无
解说:攻击判定为上段	



龙斩翔 ↓储↑ +B or D	无
解说:攻击判定为上段	



霸王翔吼拳 →←↙↓↘→ +A or C	无
解说:攻击判定为上段	



MAX 版霸王翔吼拳 →←↙↓↘→ +A or C	无
解说:攻击判定为上段 ×5	



龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙← +A or C	无	解说:攻击判定为上段



MAX 版龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙← +A or C	无	解说:攻击判定为上段



无影旋风十段脚 ↓↙←↙↓↘→ +B or D	无	解说:攻击判定为上段 ×15



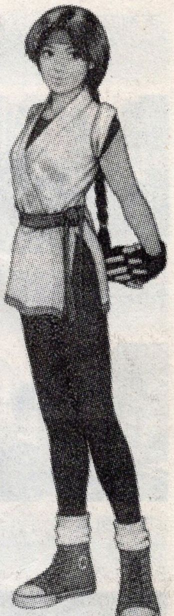
MAX 版无影旋风十段脚 ↓↙←↙↓↘→ +B or D	无	解说:攻击判定为上段 ×25



坂崎由莉

与 KOF'98 相比的变化程度 45%

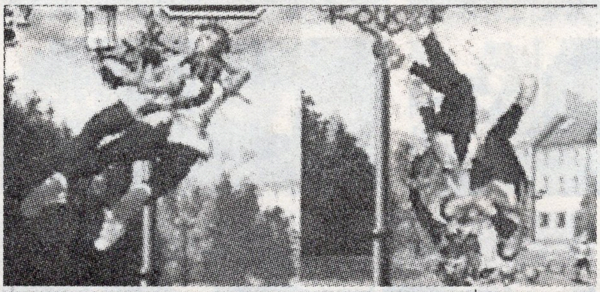




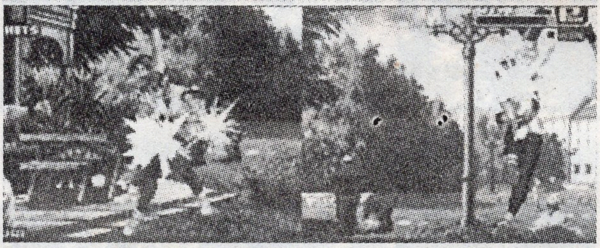
推荐连续技

- 跳D→蹲下C→↓↘→+C→↓↘→+A·C
- 蹲下B→蹲下A→↓↘→↓↘→+A·C
- 蹲下B×2→蹲下A→↓↘→+C→↓↘→+A·C
- ↓↘→↓↘→+A·C(MAX)→(冲前)近C→↓↘→↓↘→+A·C

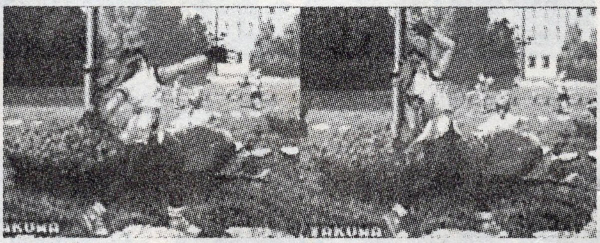
燕落 空中近敌时↑以外+C or D | 无



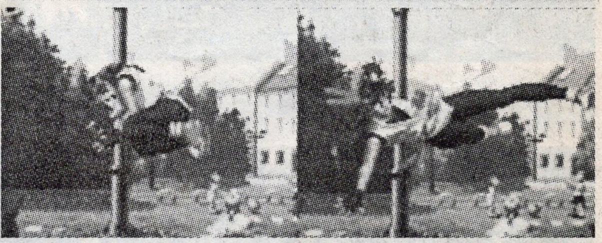
呼出动作(攻击判定为上段) | 无



站立超重击(判定属于上段) | 必



空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

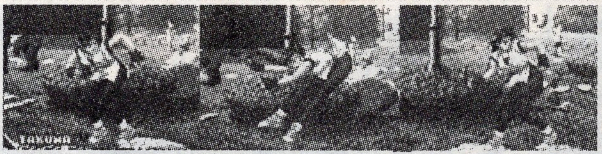


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



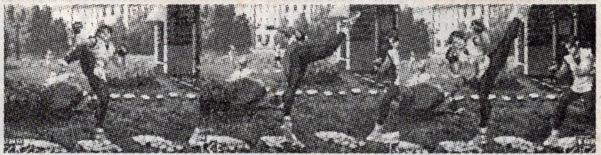
燕翼 →+A | 无

解说:攻击判定为中段



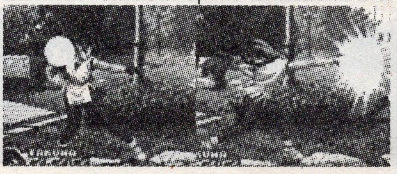
旋回脚 →+B·B(追加输入) | SC

解说:攻击判定为上段



虎煌拳 ↓↘→+A or C(能够按着键储劲)

无 | 解说:上段攻击



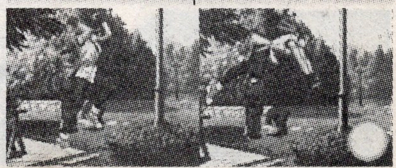
霸王翔吼拳 虎煌拳储劲至 MAXIMUM 时

无 | 解说:上段攻击



雷煌拳 ↓↘→+B or D

无 | 解说:上段攻击



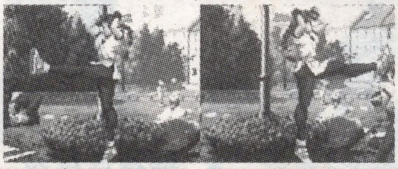
百烈耳光 →↘↓↙←→ + B or D

无 | 解说:投击范围



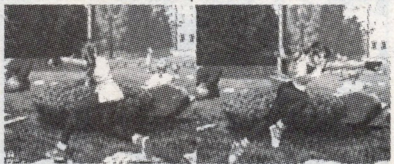
飞燕旋风脚(由里超回蹴) ↓↙← + B or D

无 | 解说:上段攻击



飞燕疾风拳↓↙←+A or C(能够按着键储劲攻击力 UP)

无 | 解说:上段攻击



空牙(由里超 UPPER) →↓↘ + A or C | 弱 SC 可

解说:攻击判定为上段



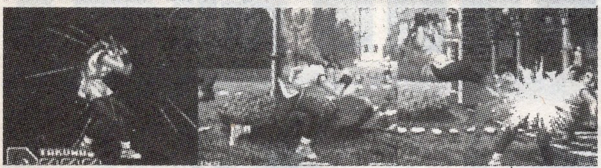
里空牙(DOUBLE 由里超 UPPER) →↓↘ + A or C | 无

解说:攻击判定为上段



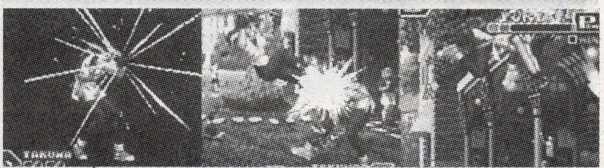
飞燕凤凰脚 ↓↘→↘↓↙← + B or D | 无

解说:攻击判定为上段 ×2



MAX 版飞燕凤凰脚 ↓↘→↘↓↙← + B or D | 无

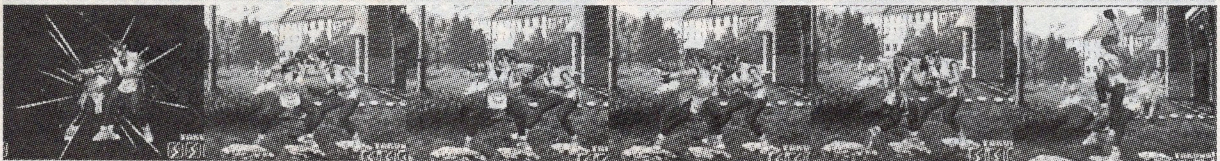
解说:攻击判定为上段 ×4



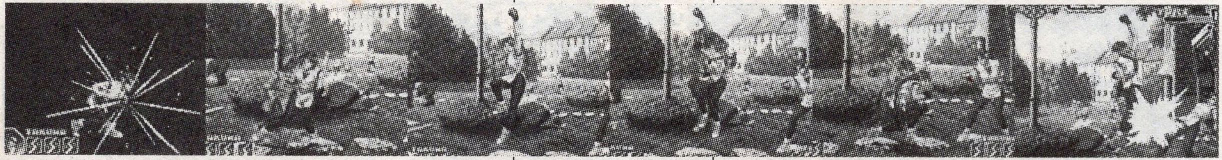
灭鬼斩空牙 ↓↘→↓↘→ + A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×4



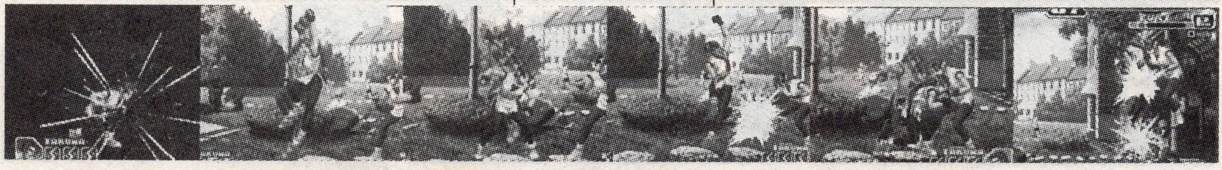
MAX 版灭鬼斩空牙 ↓↘→↓↘→ + A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×4



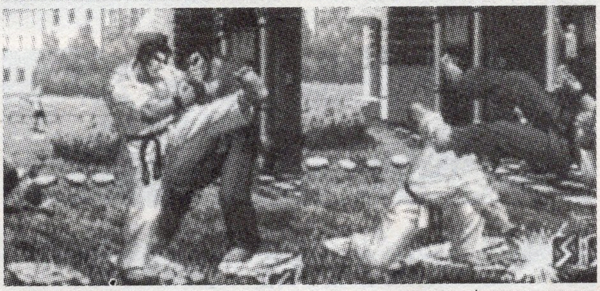
飞燕烈孔 ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×11



MAX 版飞燕烈孔 ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×21



大外刈 近敌时→or←+C | 无

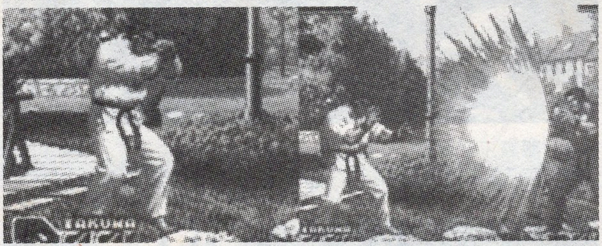




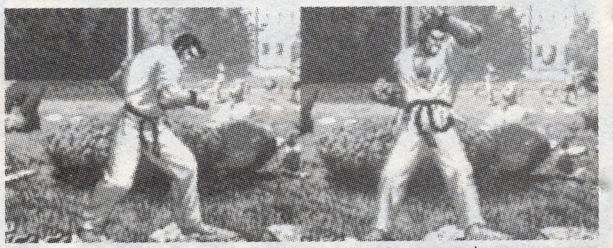
推荐连续技

- 跳D→近B→(→)+A→↓↘→↘↓↙←+A/C(MAX)
- 跳D→蹲下C→↙(储)→+D→↘↓←→+A/C
- 蹲下B→近B→(→)+A→↓↘↓↘↓↙←+A/C(MAX)
- 蹲下B→近B→(→)+A→↓↘→+A/C

呼出动作(攻击判定为上段) | 无



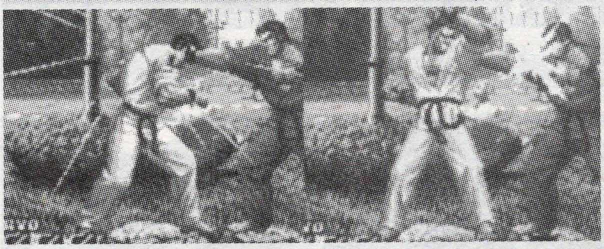
站立超重击(判定属于上段) | 必



空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

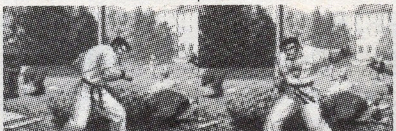


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



鬼车 →+A

必	解说:上段攻击



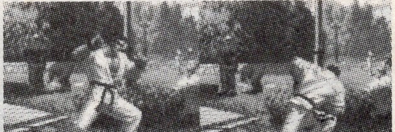
飞车落 ←+A

必	解说:上段攻击



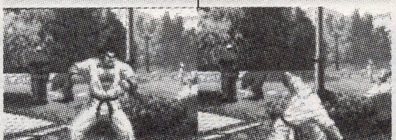
瓦割 →+B

必	解说:中段攻击



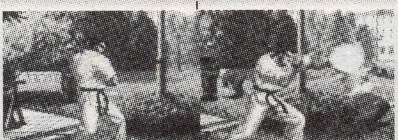
桂马打 ↘+B

必	解说:下段攻击



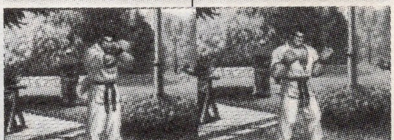
虎煌拳 ↓↘→+A or C

SC	解说:上段攻击



三战之型 ↓↓+A or C(能够按着键储动攻击力UP)

无	解说:力量上升



飞燕旋风脚 ↙储→+B or D | 无

解说:攻击判定为上段



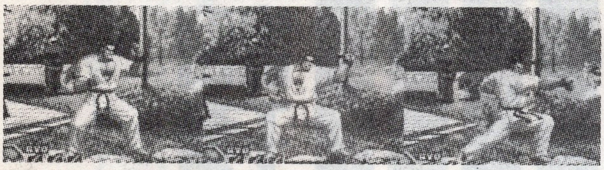
翔乱脚 →↘↓↙←+B or D | 无

解说:移动指令投



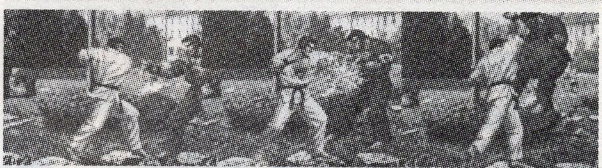
猛虎无赖岩 ↓↙←+A or C | SC

解说:攻击判定为上段×2



暂烈拳 →←→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



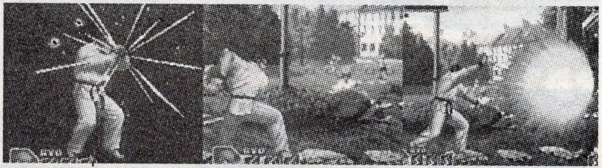
霸王至高拳 →←↙↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

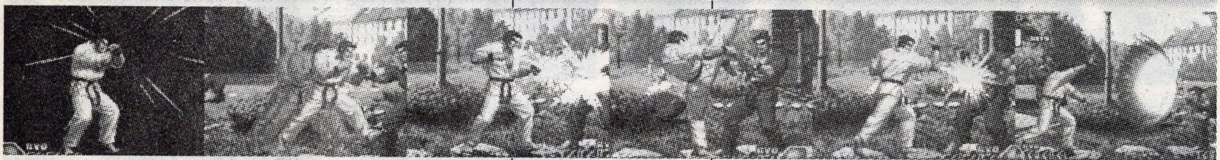


MAX 版霸王至高拳 →←↙↓↘→+A or C | 无

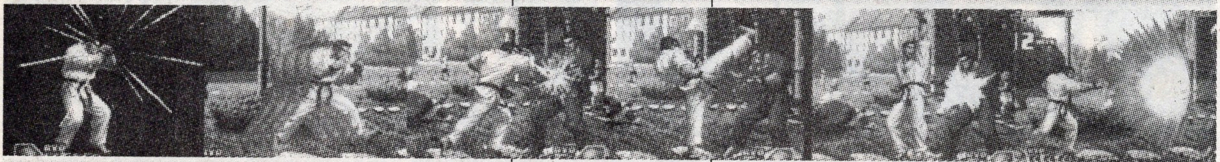
解说:攻击判定为上段



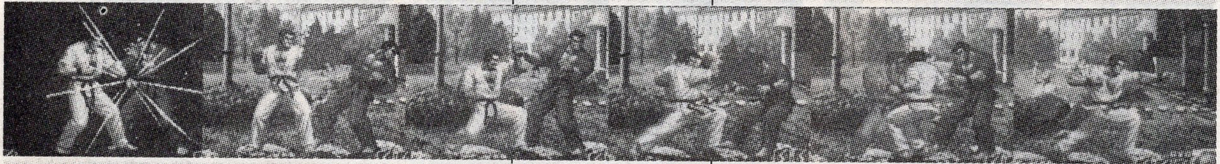
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



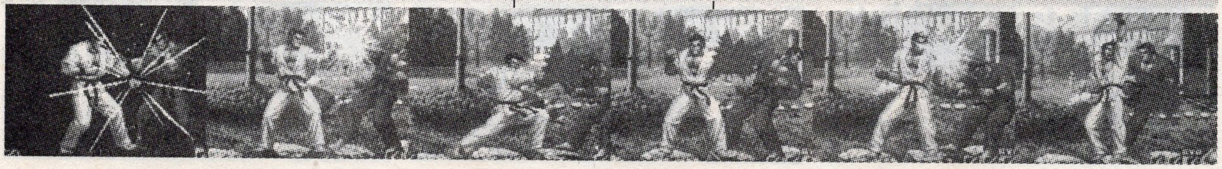
MAX 版龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



真·鬼神击 近敌时↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:投技范围内有效



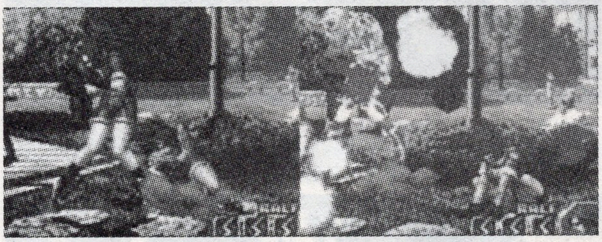
MAX 版真·鬼神击 近敌时↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:投技范围内有效



HEIDERN INFERNO 空中近敌时↑以外+C or D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无





与 KOF'98
相比的
变化程度
64%

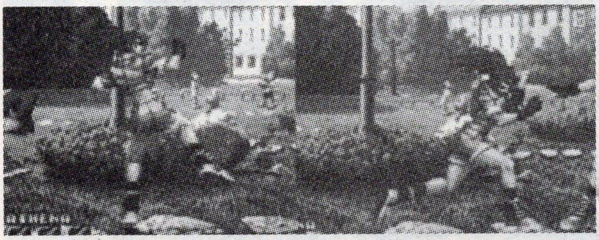
列欧娜



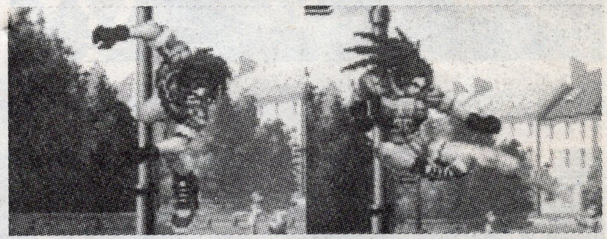
推荐连续技

- 跳C→蹲下C→(→)+B→空中↓↘→↘↓↙←+C
- 跳C→蹲下C→↓(储)↑+C
- 蹲下A×2→↓(储)↑+C
- 近D(×1)→(→+B)→空中↓↘→↘↓↙←+A/C

站立超重击(判定属于上段) | 必



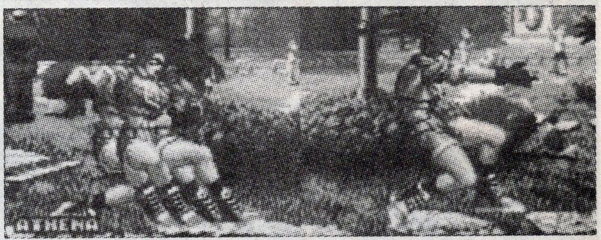
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

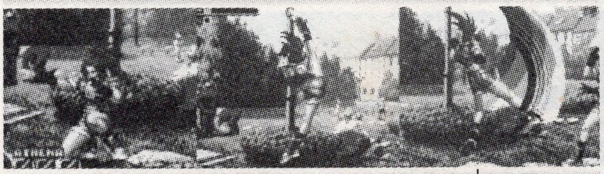


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



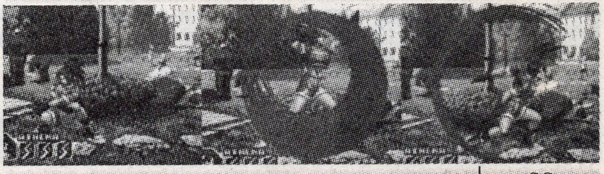
STRIKE ARCH →or←+B | 必

解说:攻击判定为中段、上段



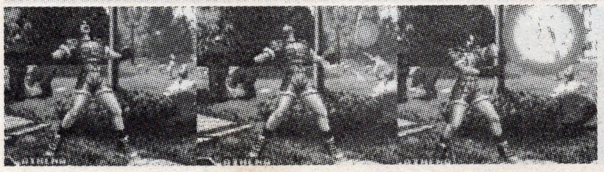
MOON SLASHER ↓储↑+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



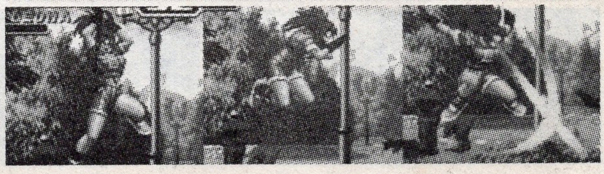
BACTIC LAUNCHER ←储→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

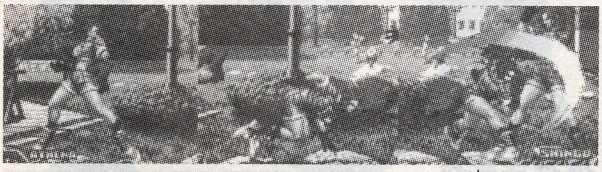


X－CALIBER ↓↙←+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



GROUND SABER ←储→ + B or D	弱 SC 可
解说:攻击判定为上段	



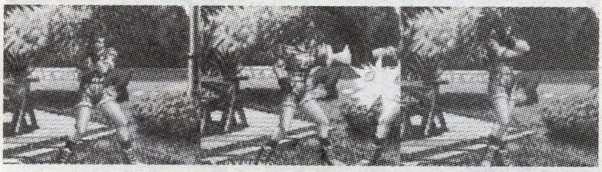
GLIDING BUSTER 重 GROUND SABER 中→ + D	SC
解说:攻击判定为上段	



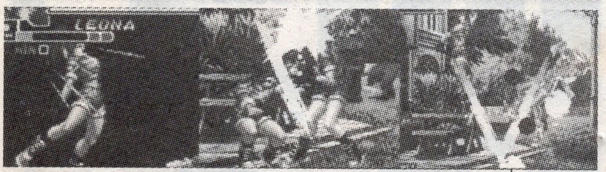
EARRING 爆弹 · 1 ↓↙← + B or D	无
解说:攻击判定为上段	



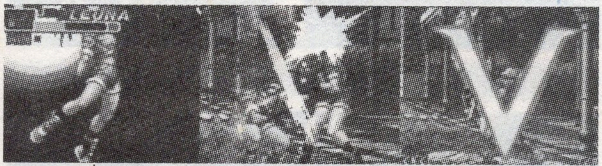
EARRING :HEART ATTACK ←↓↙ +B or D(一定时间内再次输入指令爆发)	无
解说:攻击判定为上段	



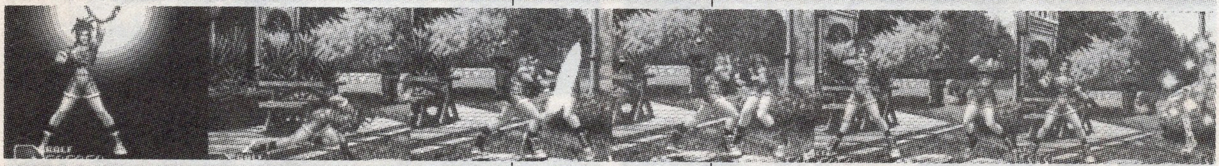
V SLASHER 跳跃中↓↘→↘↓↙← + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



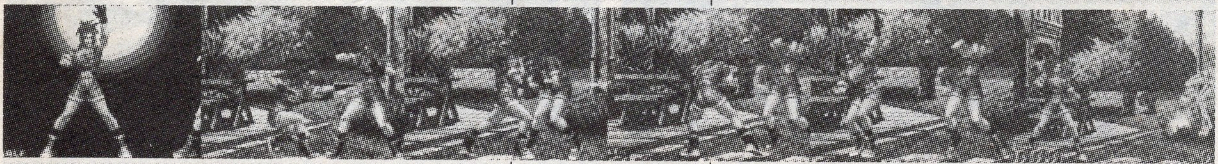
MAX 版 V SLASHER 跳跃中↓↘→↘↓↙← + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



REVOLVE SPARK ↓↙←↙↓↘→ +B or D	无	解说:攻击判定为上段



MAX 版 REVOLVE SPARK ↓↙←↙↓↘→ +B or D	无	解说:攻击判定为上段



GRATEFUL DECEASED ↓↘→↓↘→ + A or C	无	解说:攻击判定为上段



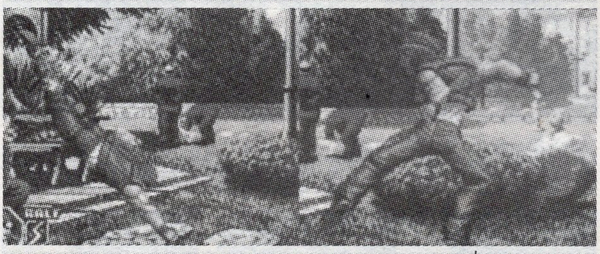
MAX 版 GRATEFUL DECEASED ↓↘→↓↘→ + A or C	无	解说:攻击判定为上段



DYNAMITE HEAD BAT 近敌时→or← +C	无



呼出动作(攻击判定为上段)	无





与 KOF'98 相比的变化程度

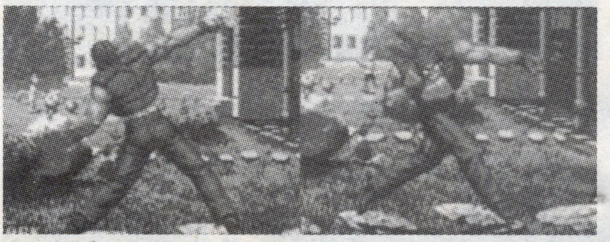
28%

拉尔夫

推荐连续技

- 按B/D三秒后放开→↓↙←↙↓↘→+B/D
- 画面端及/远距离均能击中
- 蹲下A×2→接近时←↙↓↘→+B/D
- 蹲下A×2→↓↙←↙↓↘→+B/D
- 跳D→蹲下A→接近中←↙↓↘→+B/D
- 跳D→蹲下C→任何一招超必

站立超重击(判定属于上段)	必



空中超重击(攻击判定属于上段)	×



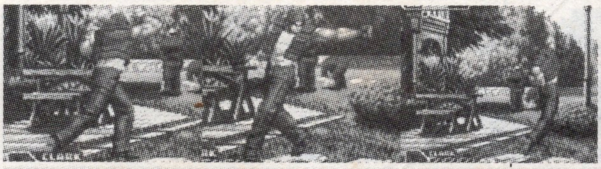
防御后的反击(攻击判定属于上段)	×



移动攻击(攻击判定属于上段)	×



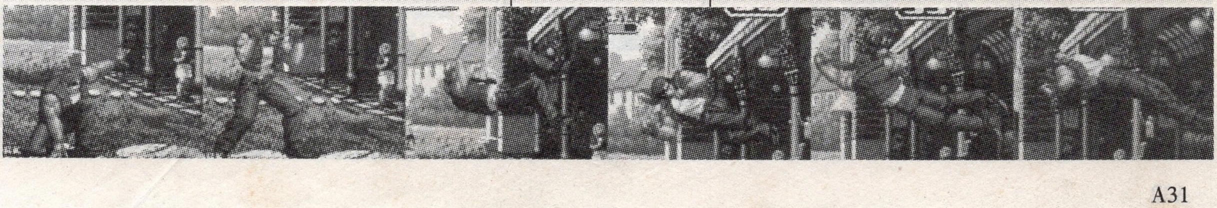
GATLING ATTACK ←储→+A or C	前三发 SC
解说:攻击判定为上段	



SUPER ARGENTINA BACK BREAKER 近敌时←↙↓↘→+B or D	无
解说:投技范围有效	



RALF KICK 持续输入 B or D 键一段时间,然后放开按键发动攻击	无	解说:攻击判定为上段



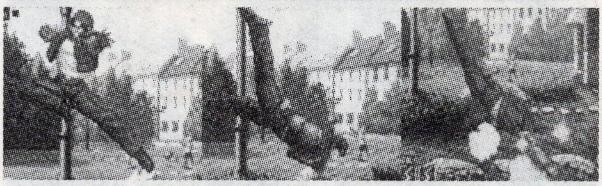
急降下爆弹 PUNCH(地上) ↓储↑ + A or C | 无

解说:攻击判定为上段



急降下爆弹 PUNCH(空中) 跳跃中↓↘→ + A or C | 无

解说:攻击判定为中段



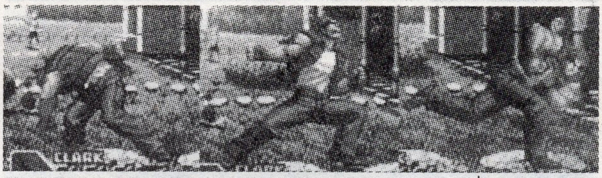
VULCAN PUNCH A or C 键连打 | 无

解说:攻击判定为上段



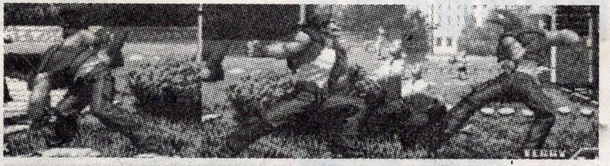
RALF TACKLE →↘↓↙← + B or D | 无

解说:攻击判定为中段



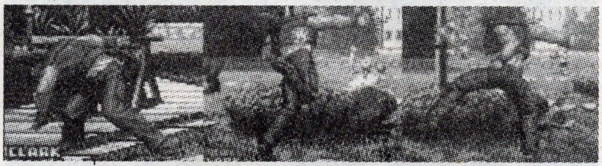
GALACTICA PHANTOM ↓↘→↓↘→ + A or C | 无

解说:防御不能

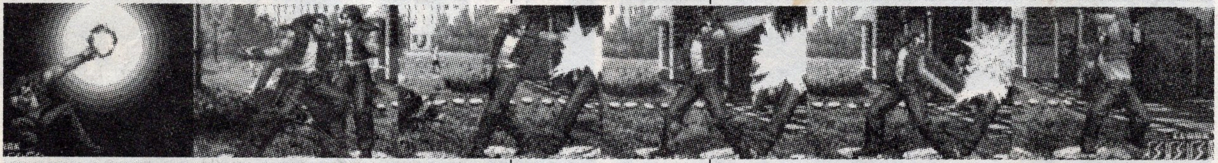


MAX 版 GALACTICA PHANTOM ↓↘→↓↘→ + A or C | 无

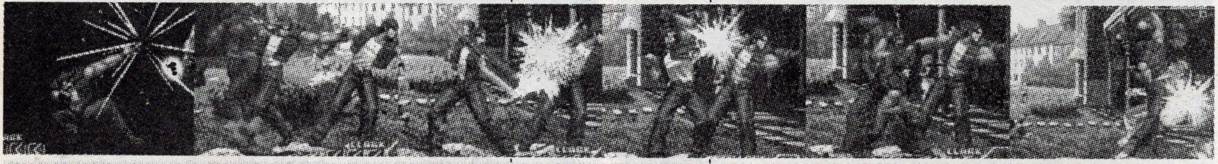
解说:防御不能



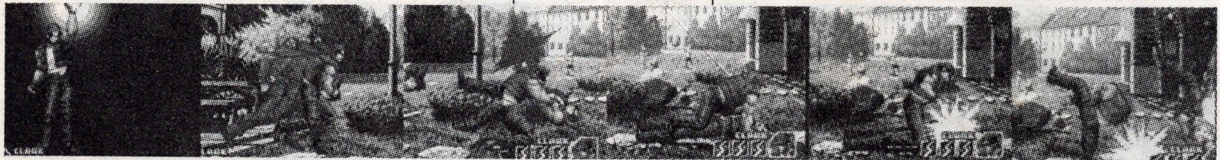
BARI BARI VULCAN PUNCH ↓↘→↘↓↙← + A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段 × 15



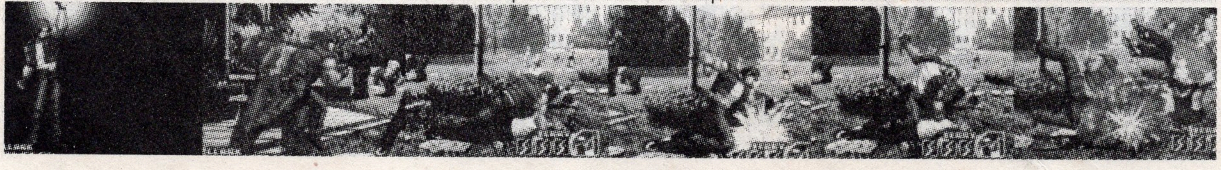
MAX 版 BARI BARI VULCAN PUNCH ↓↘→↘↓↙← + A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段 × 28



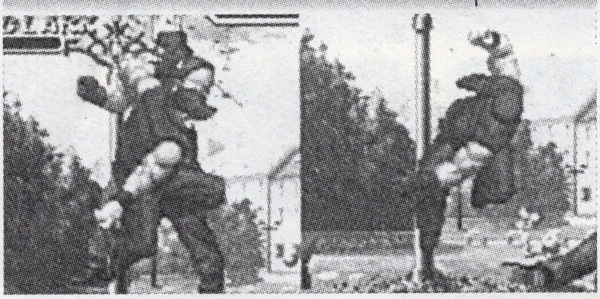
骑马 VULGAN PUNCH ↓↙←↙↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



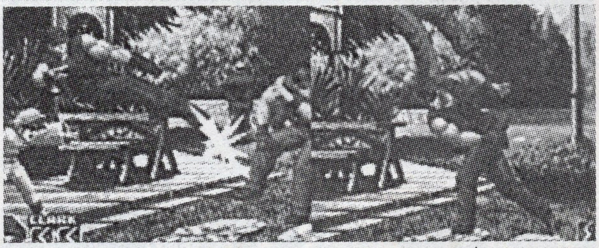
MAX 版骑马 VULGAN PUNCH ↓↙←↙↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段

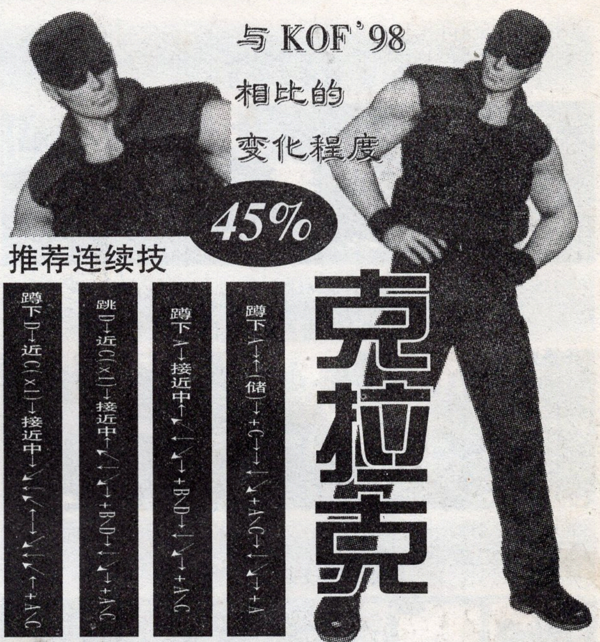


DEATH LAKE DRIVE 空中近敌时↑以外+C or D | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无





与KOF'98相比的变化程度

45%

克拉克

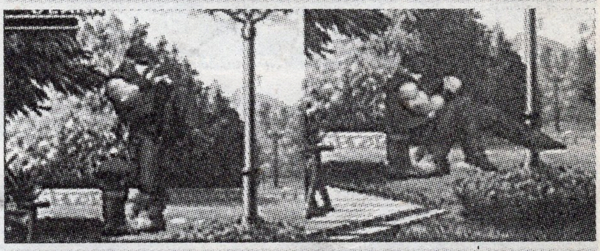
推荐连续技

- 蹲下D→近C(×1)→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+A∧C
- 跳D→近C(×1)→接近中←↙↓↘→+B∧D→↓↘→+A∧C
- 蹲下A→接近中←↙↓↘→+B∧D→↓↘→+A∧C
- 蹲下A→←(储)→+C→→↓↘+A∧C→↓↘→+A

站立超重击(判定属于上段) | 必



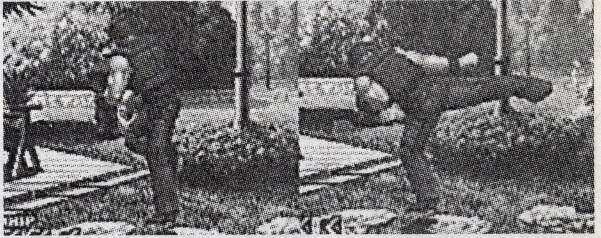
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

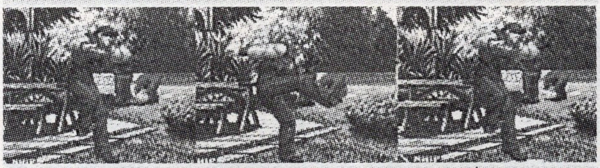


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



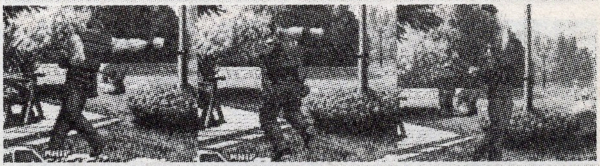
STOMPING →+B | SC

解说:攻击判定为上段



GATLING ATTACK ←储→+A or C | 弱SC可

解说:攻击判定为上段



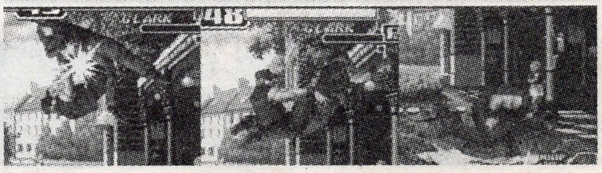
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(必杀技) 近敌时←↙↓↘→+B or D | 无

解说:投技范围内有效



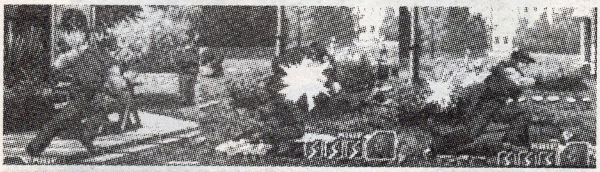
NAPALM STRETCH(必杀技) →↓↘+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



MOUNT TACKLE ←↙↓↘→+A or C | 无

解说：投技范围内有效



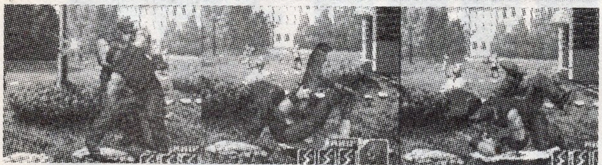
CLARK LIFT（必杀技）MOUNT TACKLE 中↓↓+A | 无

解说：投技范围内有效



ROLLING CRADLER（必杀技）MOUNT TACKLE 中↓↓+B or D | 必

解说：攻击判定为上段



SUPER LIFT（D·D·T）（必杀技）MOUNT TACKLE 中↓↓+C | 无

解说：投技范围内有效



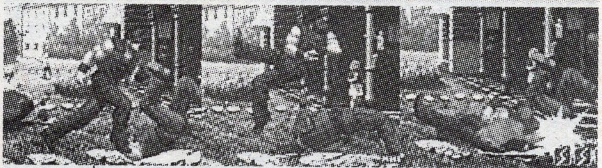
FRANKEN STEINER（必杀技）→↓↘+B or D | 无

解说：投技范围内有效



FLASTING ELBOW 必杀投动作中↓↘→+A or C | 无

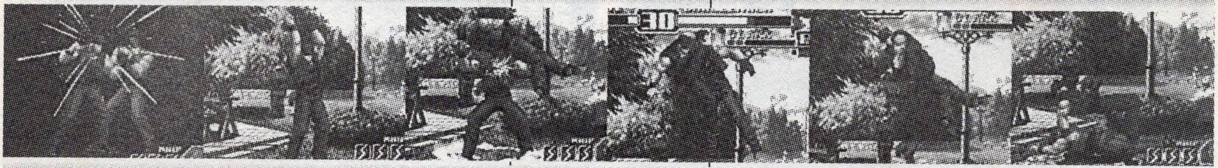
解说：追加攻击



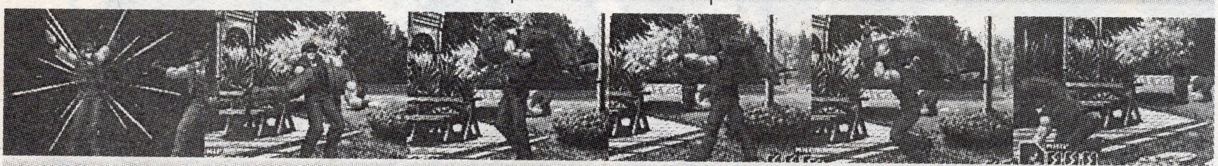
UL TRA ARGENTINE BACK BREAKER 近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说：投技范围内有效



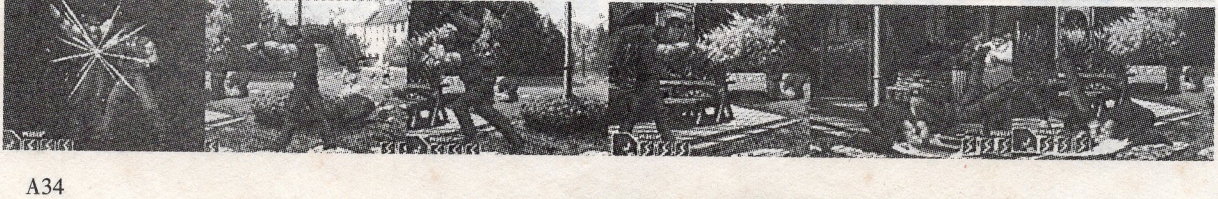
MAX 版 UL TRA ARGENTINE BACK BREAKER 近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说：投技范围内有效



RUNNING THREE ←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D | 无 | 解说：防御不能

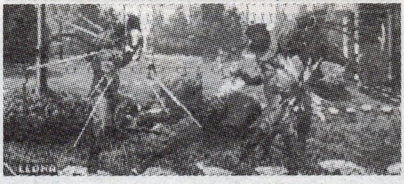


MAX 版 RUNNING THREE ←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D | 无 | 解说：防御不能

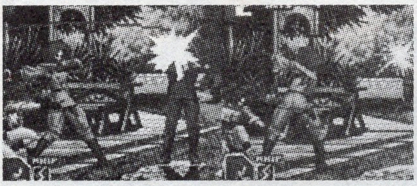


薇璞

ZEST 近敌时→or←+D	无	防御后的反击(攻击判定属于上段)	×

呼出动作(攻击判定为上段)	无	空中超重击(攻击判定属于上段)	×




站立超重击(判定属于上段)	必	移动攻击(攻击判定属于上段)	×

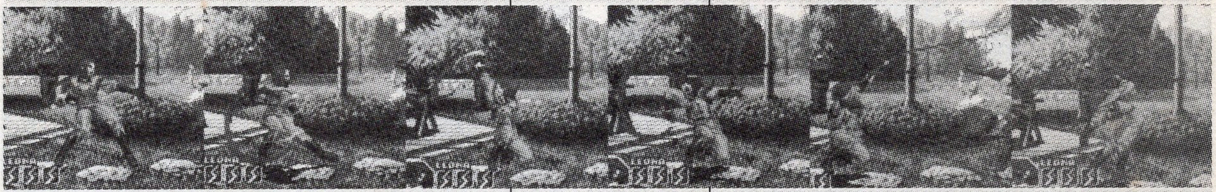




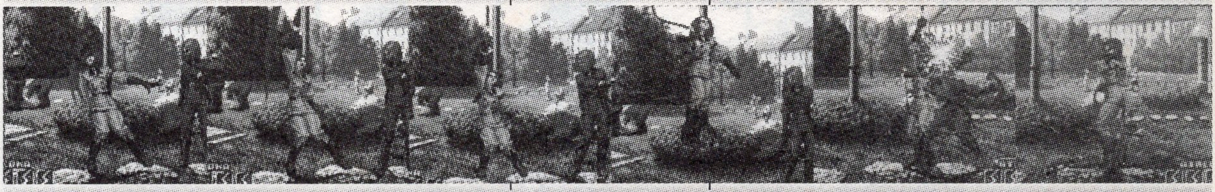

WHIP SHOT →+A(可连续输入五次)	无	解说:攻击判定为上段



BOOMERANG SHOT"CODE:SC"←↓↘→+A or C	SC	解说:攻击判定为上段



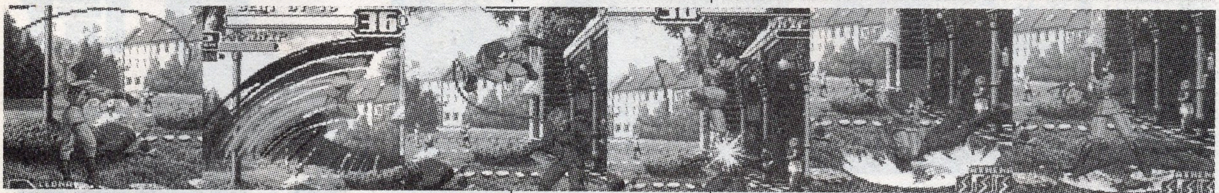
ASSASSIN STRIKE"CODE:BB"→↓↘+A or B or C or D(出现位置变化)	无	解说:攻击判定为上段、中段



HOOK SHOT"CODE:风"↓↙←+A or C	无	解说:攻击判定为上段



STRENGTH SHOT TYPE A“CODE:优越”←↙↓↘→+A (能够按着键储劲) | SC | 解说:攻击判定为上段、中段



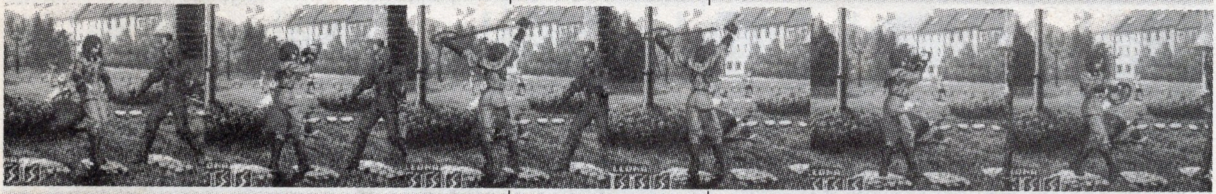
STRENGTH SHOT TYPE B“CODE:力”←↙↓↘→+B (能够按着键储劲) | SC | 解说:攻击判定为上段×2



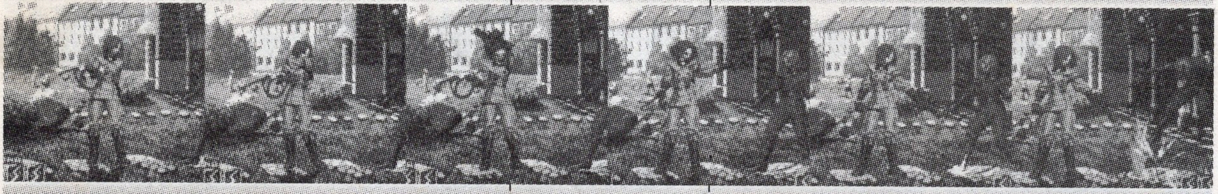
STRENGTH SHOT TYPE C“CODE:胜利”←↙↓↘→+C (能够按着键储劲) | SC | 解说:攻击判定为上段、下段



STRENGTH SHOT TYPE D“CODE:饴”STRENGTH SHOT 储劲中 D 键动作动解除 | 无 | 解说:取消准备姿势



DESERT EAGLE ←↓↙+A or C·A or C 连打(八枪以后子弹填补) | 无 | 解说:攻击判定为下段



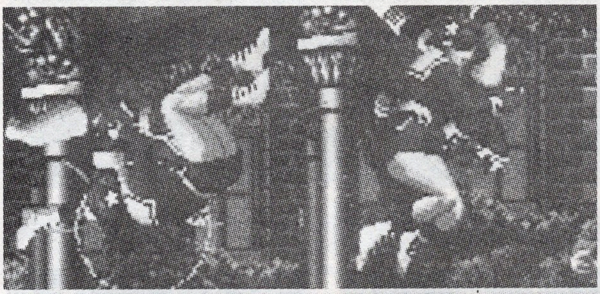
SONIC SLAUGHTER“CODE:KW”↓↙←↙↓↘→+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



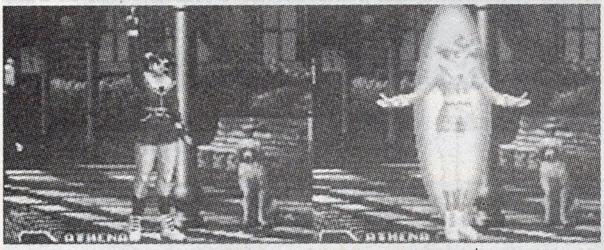
MAX版 SONIC SLAUGHTER“CODE:KW”↓↙←↙↓↘→+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段



PSYCHIC SHOOT 空中近敌时↑以外+C or D | 无



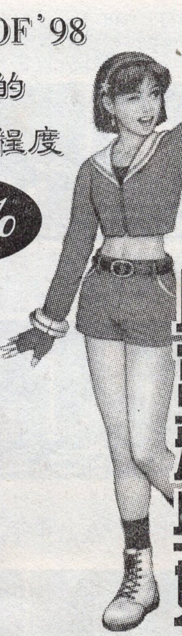
呼出动作(攻击判定为上段) | 无





与KOF'98相比的变化程度

39%

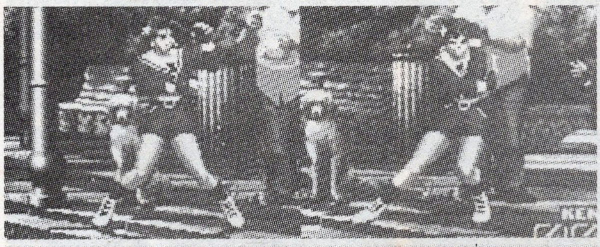


麻宫雅典娜

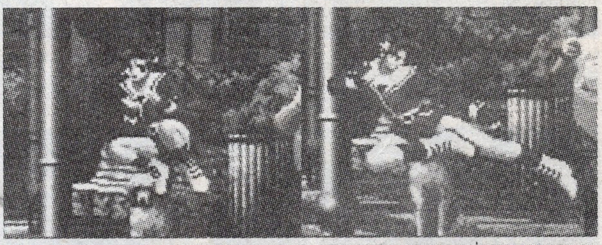
推荐连续技

- 跳D→近A→→↓↘+A、C
- 蹲下B→(→)+B(×2)→→↓↘+A
- ↓↘+A→(↓↘→+D)→→↘↓↙←→↘↓↙←+A、C
- (站起时)→↓↘+A→(↓↘→+D)→→↓↘+C

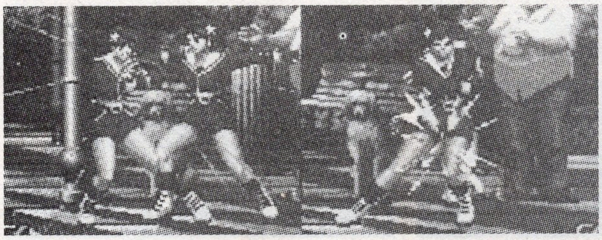
站立超重击(判定属于上段) | 必



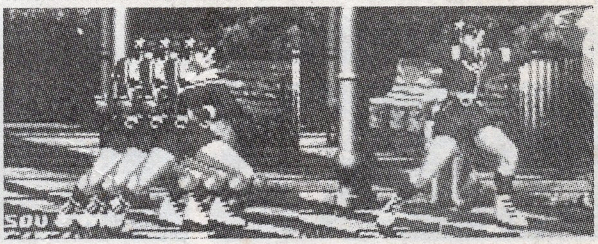
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

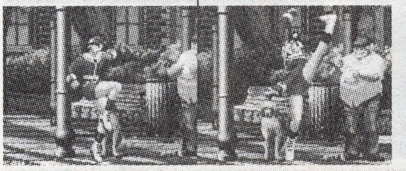


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



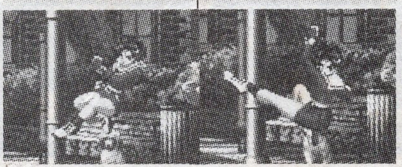
连环腿 →+B

必 | 解说:上段攻击



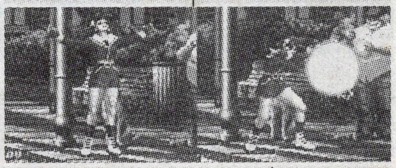
PHENIX BOOM 跳跃中↓+B

必 | 解说:中段攻击



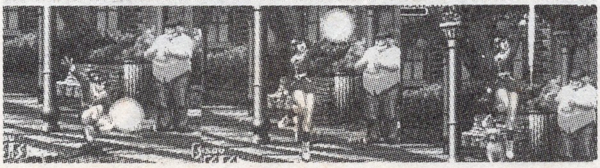
PSYCHO BALL ATTACK ↓↙←+A or C

SC | 解说:上段攻击



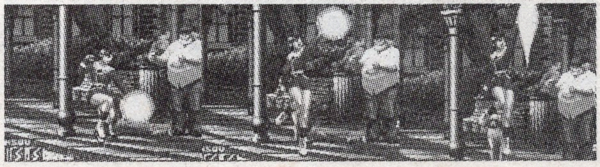
PSYCHO SWORD →↓↘+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



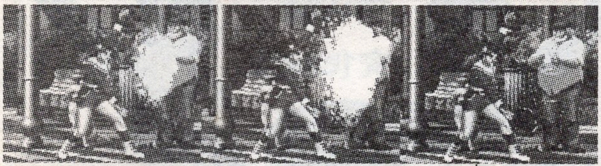
空中 PSYCHO SWORD 跳跃中→↓↘+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



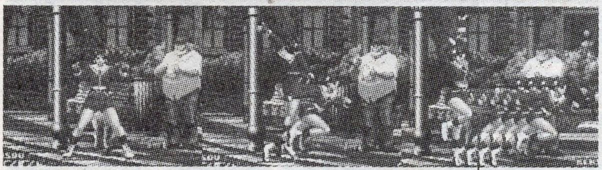
PSYCHO REFLECTOR →↘↓↙← + B | SC

解说:攻击判定为上段



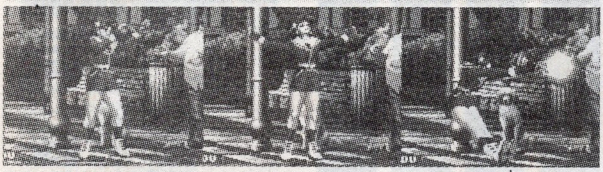
PSYCHIC TELEPORT ↓↘→ + B or D | 无

解说:快速移动



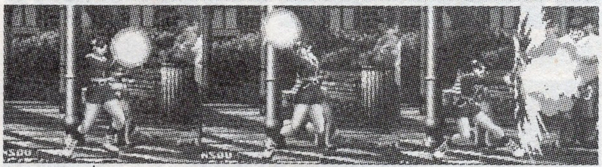
PSYCHO SHOOT →↘↓↙← + A or C | 无

解说:攻击判定为上段

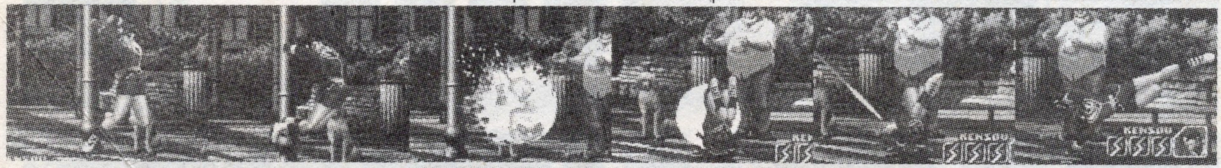


VPSYCHO REFLECTOR →↘↓↙← + D | SC

解说:攻击判定为上段

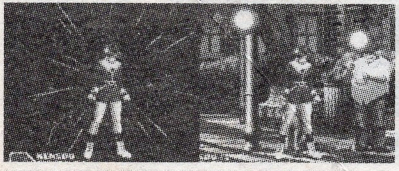


PHOENIX ARROW 跳跃中↓↙← + B or D | SC | 解说:攻击判定为上段



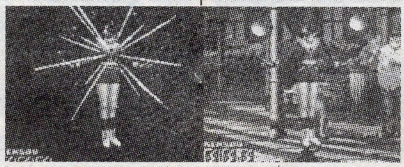
SHINING CRYSTAL BIT →↘↓↙←→↘↓↙← + A or C

无 | 解说:全身防御



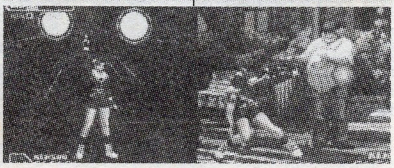
空中 SHINING CRYSTAL BIT 跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C

无 | 解说:全身防御



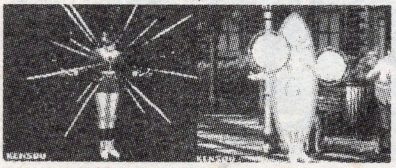
CRYSYAL SHOOT SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙← + A or C

无 | 解说:上段攻击



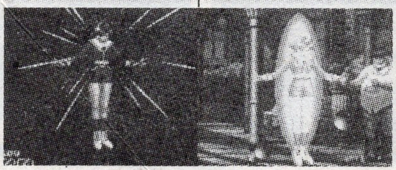
MAX 版 SHINING CRYSTAL BIT →↘↓↙←→↘↓↙← + A or C

无 | 解说:全身防御



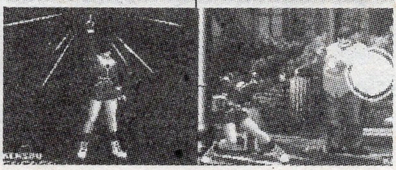
MAX 版空中 SHINING CRYSTAL BIT 跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C

无 | 解说:全身防御



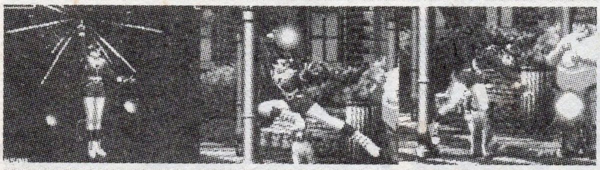
CRYSTAL SHOOT 空中 SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙← + A or C

无 | 解说:上段攻击



MAX 版 CRYSYAL SHOOT SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙← + A or C | 无

解说:攻击判定为上段



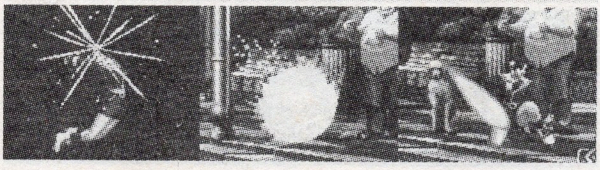
MAX 版 CRYSTAL SHOOT 空中 SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙← + A or C | 无

解说:上段攻击



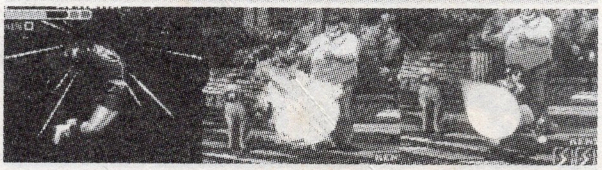
PHOENX FANG ARROW 跳跃中↓↘→↓↘→ + B or D | 无

解说:攻击判定为上段 ×14

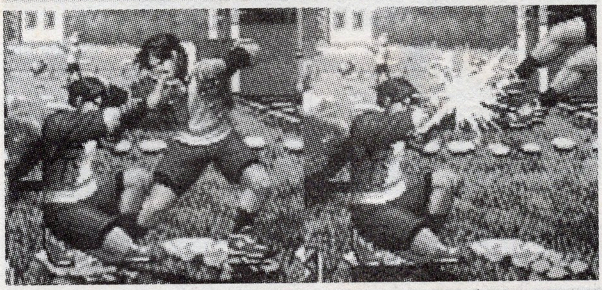


MAX 版 PHOENX FANG ARROW 跳跃中↓↘→↓↘→ + B or D | 无

解说:攻击判定为上段 ×45



寸打 近敌时→or←+C | 无



呼出动作(攻击判定为体力恢复) | 无





与KOF'98相比的变化程度 68%

椎拳崇



推荐连续技

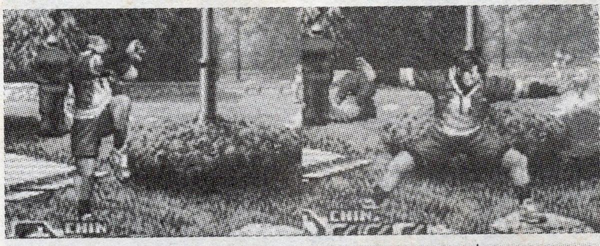
跳D→近D→↓↘→↓↘→+A/C

跳D→近D→↓↙←↓↘→+A

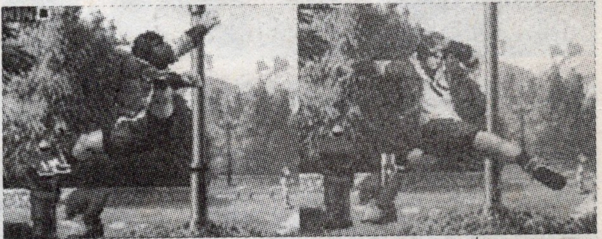
蹲下B→蹲下A→↓↘→+A/C

接近中→↓↘→+A/C→↓↘→+B(×1)→↓↙←↓↘→+C

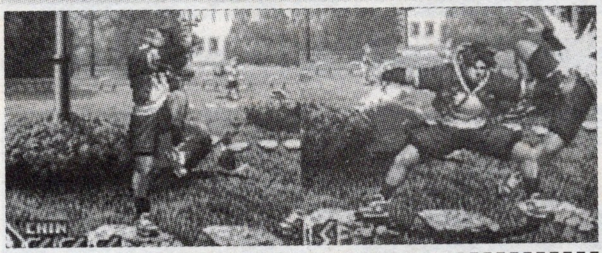
站立超重击(判定属于上段) | 必



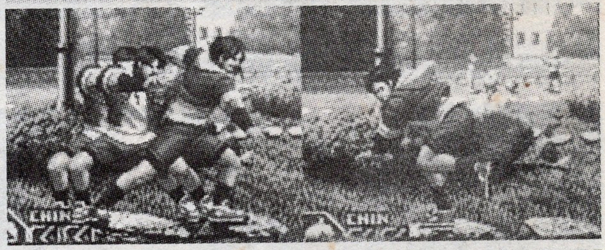
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

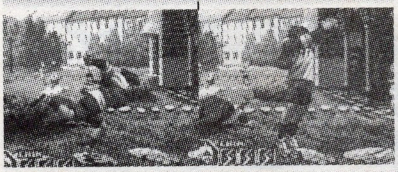


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



龙连打 →↓↘+A or C

无 | 解说:上段攻击



后旋腿 →+B

必 | 解说:上段攻击



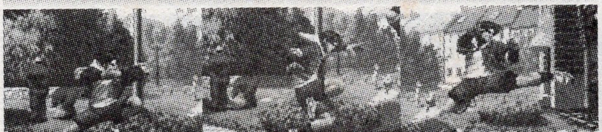
虎扑手 →+A

必 | 解说:中段攻击



龙连牙·地龙 ←↙↓↘→+A | 无

解说:攻击判定为上段



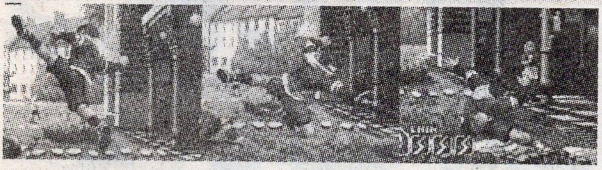
龙连牙·天龙 ←↙↓↘→+C | 无

解说:攻击判定为上段



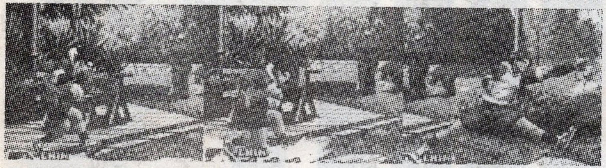
龙爪龙 跳跃中↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



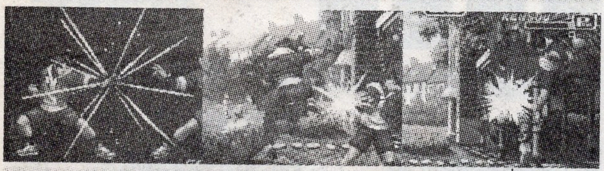
箭疾步 ↓↙←+A or C | SC

解说:攻击判定为上段



MAX 版神龙凄煌袭脚 ↓↘→↘↓↙←+B | 无

解说:攻击判定为上段 ×21



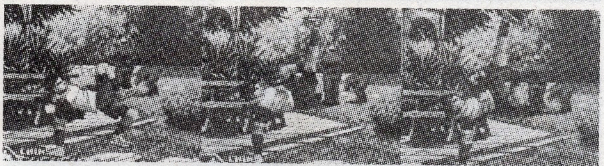
龙颚碎 ←↓↙+B or D | SC

解说:攻击判定为上段



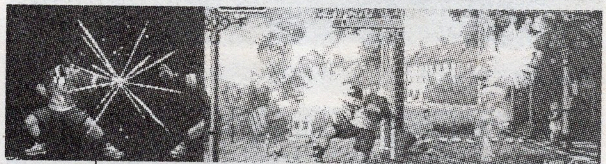
穿弓腿 ↓↘→+B or D | SC

解说:攻击判定为上段

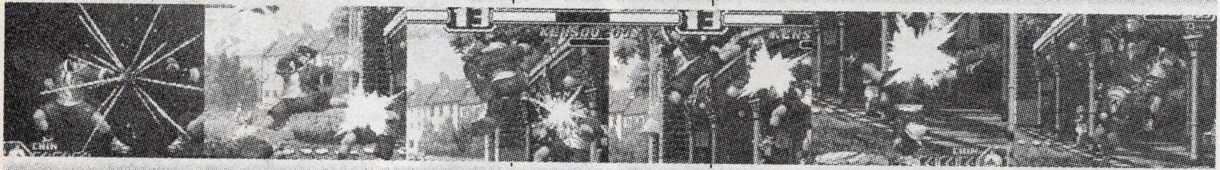


神龙凄煌袭脚 ↓↘→↘↓↙←+B | 无

解说:攻击判定为上段 ×11



神龙天舞脚 ↓↘→↘↓↙←+D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×11



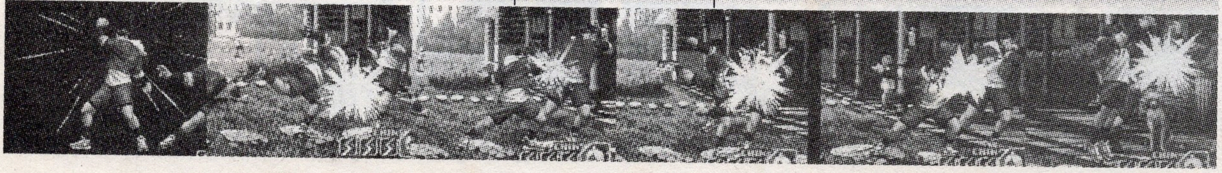
MAX 版神龙天舞脚 ↓↘→↘↓↙←+D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×21



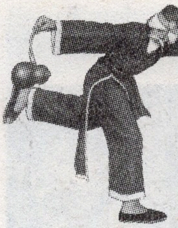
超龙连击 ↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:防御不能



MAX 版超龙连击 ↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:防御不能



镇元斋





与KOF'98相比的变化程度 33%

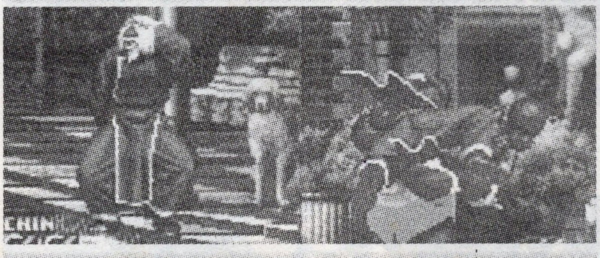
推荐连续技

- 跳C→近C→↓↘→↘↓↙←+A or C
- 跳C→近C→↓↘→↓↘→+A or C
- 跳C→近C→↓↙←+A or C
- 蹲下B→蹲下A→↓↘+C

强饮酒 近敌时→or←+C | 无



呼出动作(攻击判定为体力恢复) | 无



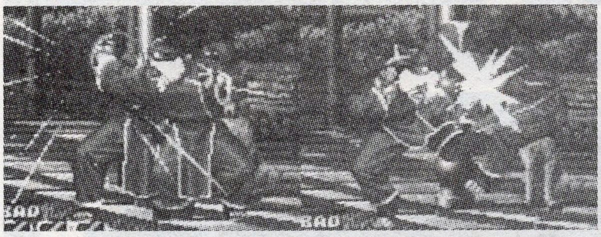
站立超重击(判定属于上段) | 必



空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

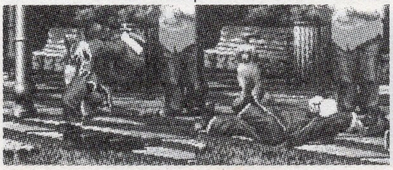


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



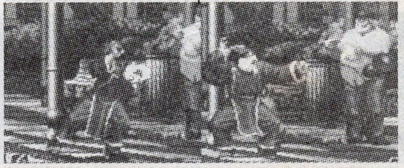
望月醉 ↓↓+B or D

无 | 解说:架式



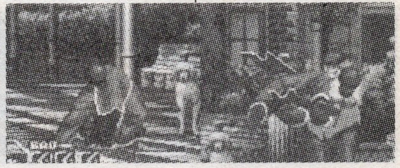
瓢箪击 ↓↙←+A or C

SC | 解说:上段攻击



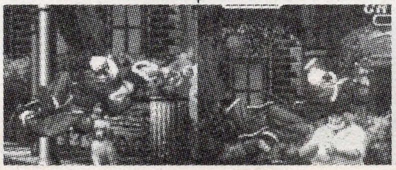
柳怜蓬莱 →↓↘+A or C(醉杯靠后则转化轰炎招来·改)

SC | 解说:上段攻击



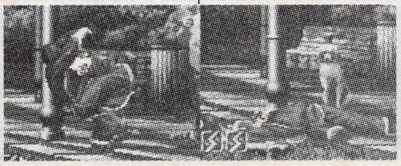
蝶袭鲑鱼 醉管卷翁中→+B or D

无 | 解说:上段攻击



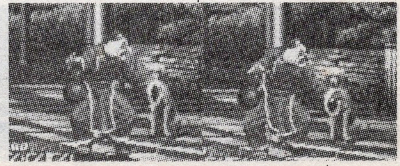
醉步飘箪击 →+A

SC | 解说:中段攻击



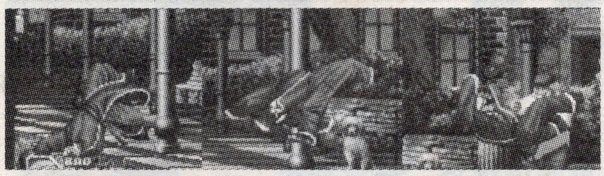
醉管卷翁 ↓↓+A or C

无 | 解说:架式



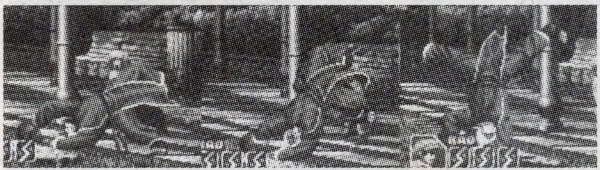
龙蛇反蹦 望月醉中↑+B | 无

解说:攻击判定为上段



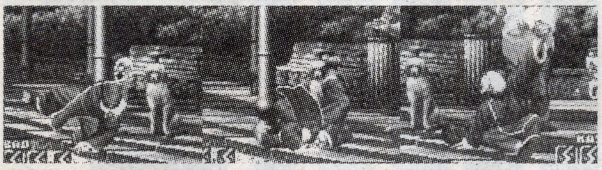
鲤鱼反蹦 望月醉中↑+D | SC

解说:攻击判定为上段



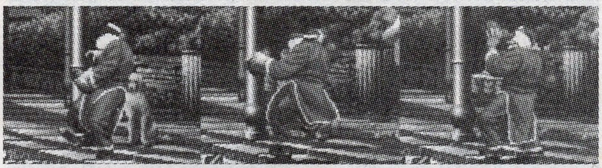
回转的空突拳←↙↓↘→+B or D 醉管卷翁中→+B or D 望月醉中→+B or D | SC

解说:攻击判定为上段



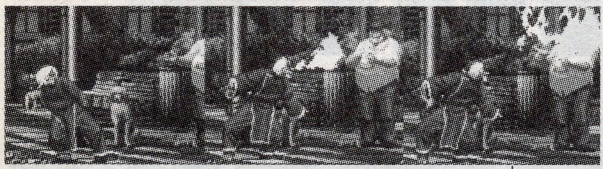
醉杯靠 ↓↘→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



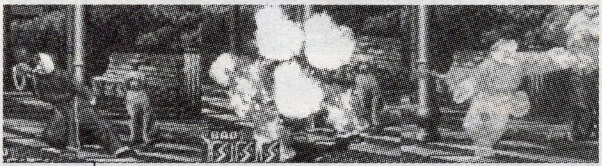
喷炎口 醉杯靠后↓↘→+A or C | SC

解说:攻击判定为上段

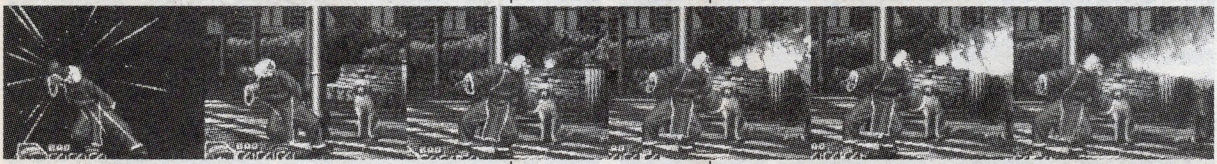


轰炎招来·改 醉杯靠后→↓↘+A or C | SC

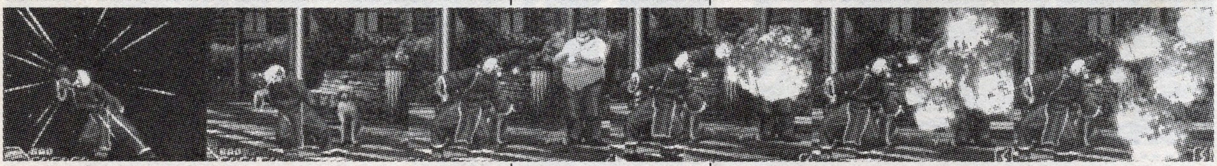
解说:攻击判定为上段



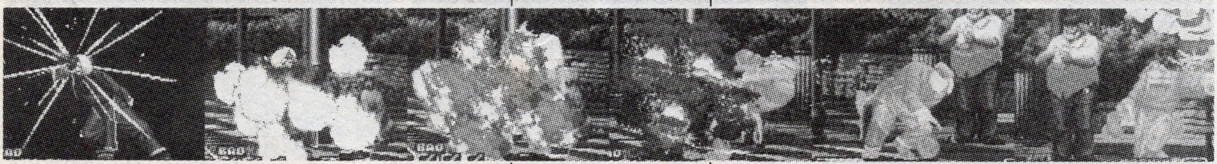
轰烂炎炮 ↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×8



MAX版轰烂炎炮 ↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×12



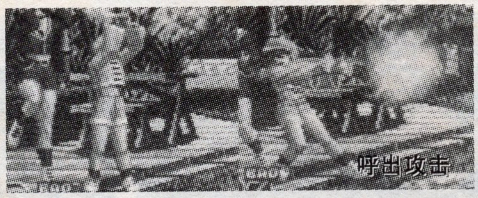
轰炎招来 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×13

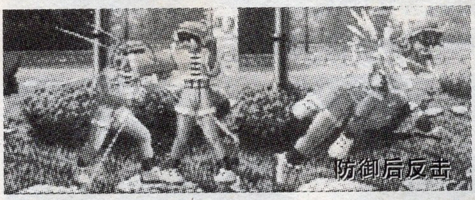


MAX版轰炎招来 ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×23




站立超重击


呼出攻击


防御后反击


移动攻击



革裂 →＋A　必

解说:攻击判定为上段×2



闪翔蹴 ↘＋B　无

解说:攻击判定为上段×2



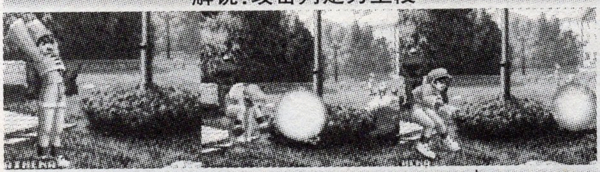
双掌 跳跃中↓＋A　无

解说:攻击判定为上段



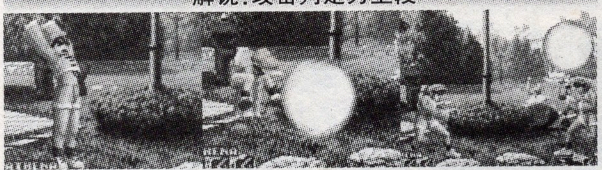
FRONT ↓↙←＋A　SC

解说:攻击判定为上段



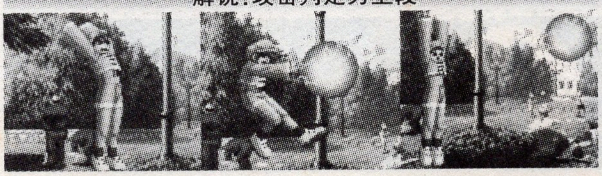
BOUND 空中↓↘→＋B　SC

解说:攻击判定为上段



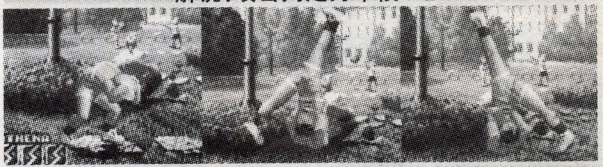
FRONT 空中↓↙←＋A　无

解说:攻击判定为上段



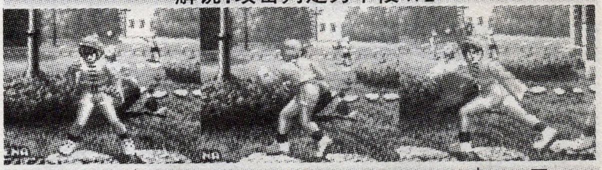
旋壁蹴 →＋B　无

解说:攻击判定为中段×2



里滑蹴 ↘＋D　无

解说:攻击判定为下段×2



挽蛇 跳跃中↓＋B　无

解说:攻击判定为上段



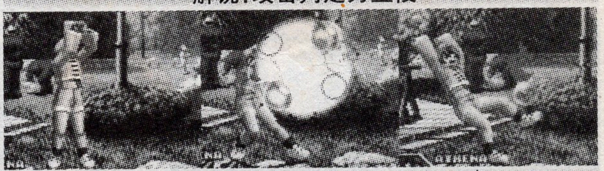
RISE ↓↘→＋A　SC

解说:攻击判定为上段



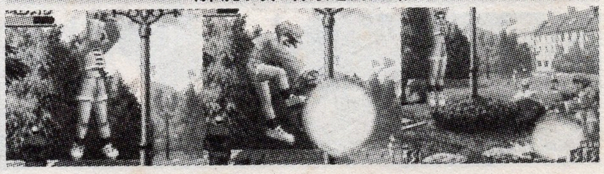
REFLECT ↓↙←＋B　SC

解说:攻击判定为上段



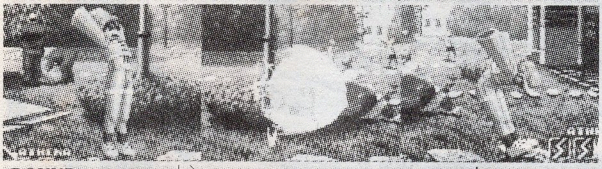
BOUND 空中↓↘→＋B　无

解说:攻击判定为上段



FRONT ↓↙←+C | 无

解说:攻击判定为上段



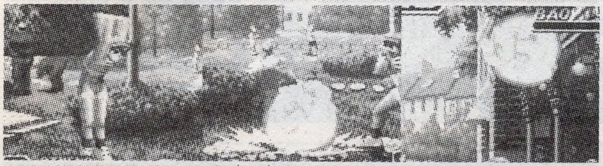
RISE ↓↘→+C | 无

解说:攻击判定为上段



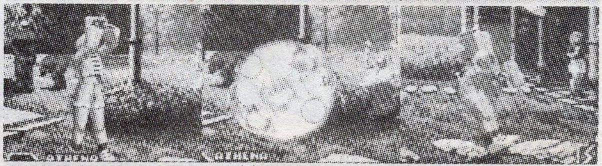
BOUND ↓↘→+D | 无

解说:攻击判定为上段



REFLECT ↓↙←+D | 无

解说:攻击判定为上段



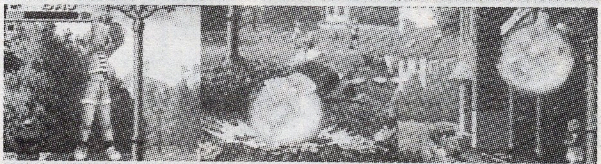
AIR FRONT 跳跃中↓↙←+C | 无

解说:攻击判定为上段



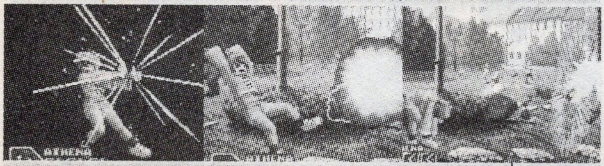
AIR BOUND 跳跃中↓↘→+D | 无

解说:攻击判定为上段



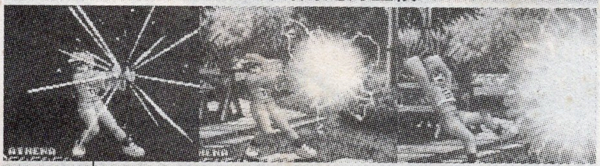
PSYCHO BALL ATTACK MAX ↓↙←↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

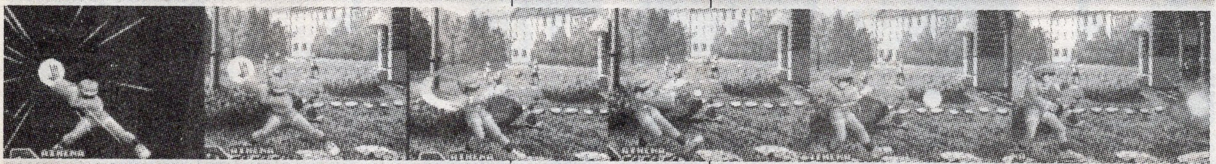


MAX版 PSYCHO BALL ATTACK MAX ↓↙←↓↙←+A or C | 无

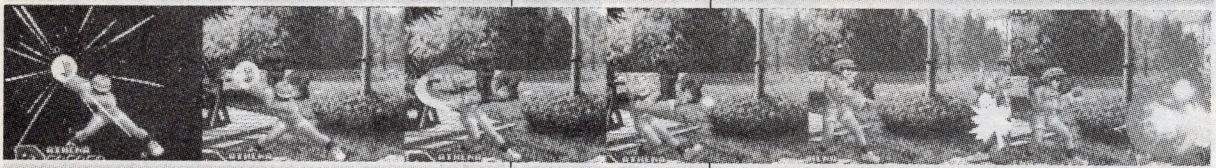
解说:攻击判定为上段



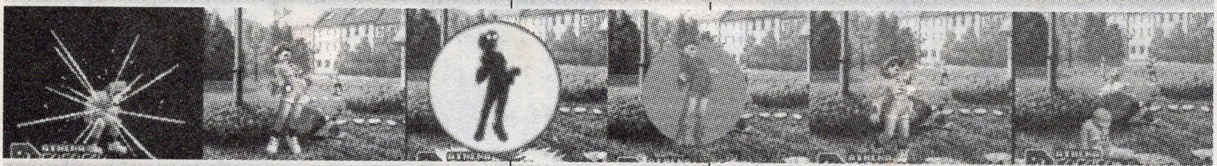
PSYCHO BALL ATTACK DX →←↙↓↘→+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×5



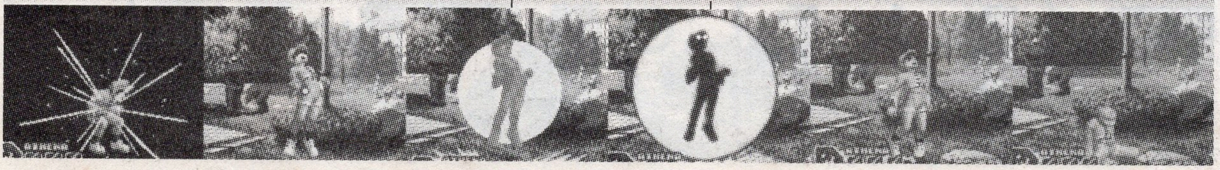
MAX版 PSYCHO BALL ATTACK DX →←↙↓↘→+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×15



PSYCHO BALL CRUSH SP ↓↙←↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



MAX版 PSYCHO BALL CRUSH SP ↓↙←↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



HOLD RUSH 近敌时→or←+C | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无



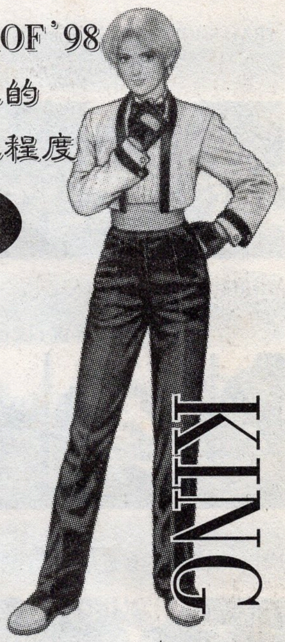


与KOF'98
相比的
变化程度

71%

推荐连续技

- 跳D→近D(×1)→↓↙←↓↙←+B/D
- 跳D→近D(×2)→→↘↓↙←+B
- 蹲下B→蹲下A→→↘↓↙←+B
- 近D(×1)→↓↘+A→→↘↓↙←+D



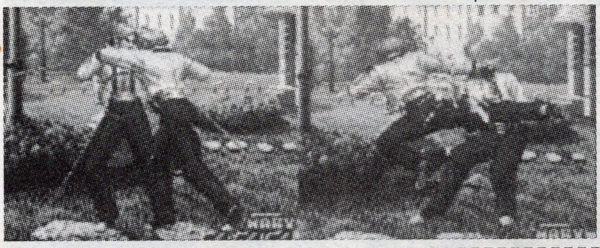
站立超重击(判定属于上段) | 必



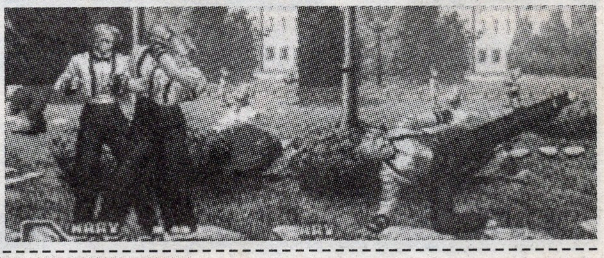
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

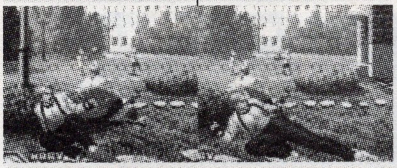


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



SLIDING KICK ↘+D

无 | 解说：下段攻击



TRAP KICK →+B

无 | 解说：中段攻击



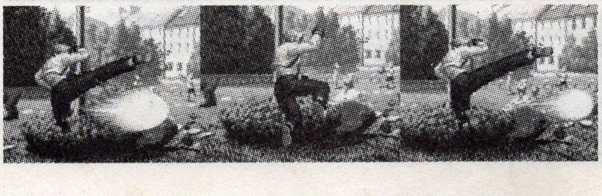
BENOM STRIKE ↓↘→+B

无 | 解说：上段攻击



DOUBLE STRIKE ↓↘→+D | SC

解说：攻击判定为上段



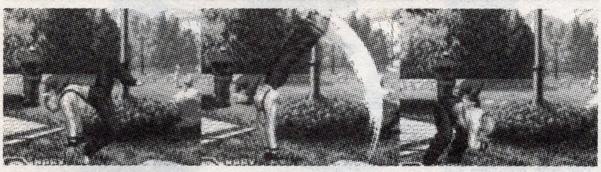
SURPRISE ROSE →↓↘+A or C | 无

解说：攻击判定为上段



TRAP SHOT →↓↘+B or D | 无

解说:攻击判定为上段



MIRAGE KICK →↘↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



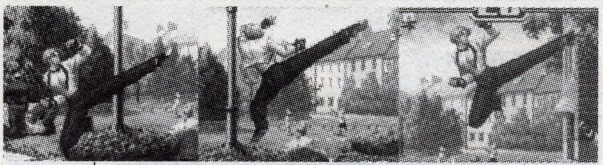
TORNADO KICK '95 →↘↓↙←+B | 无

解说:攻击判定为上段

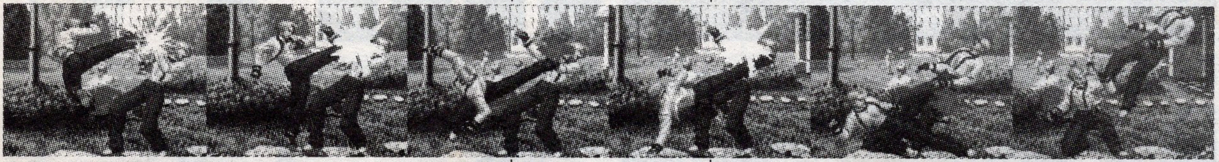


TORNADO KICK →↘↓↙←+D | 无

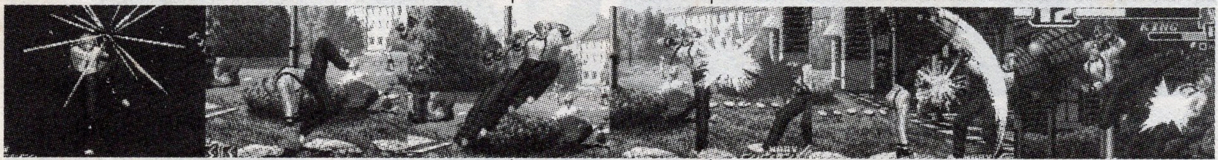
解说:攻击判定为上段



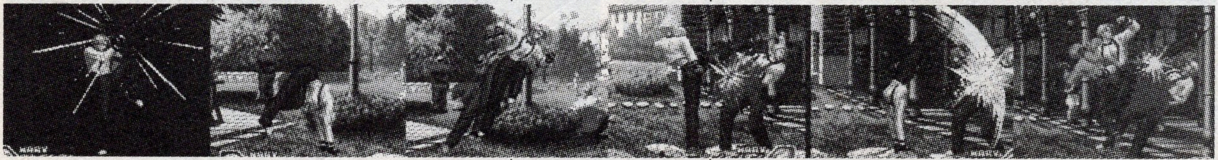
MIRAGE DANCE 近敌时←↙↓↘→+A or C | SC | 解说:投技范围内有效



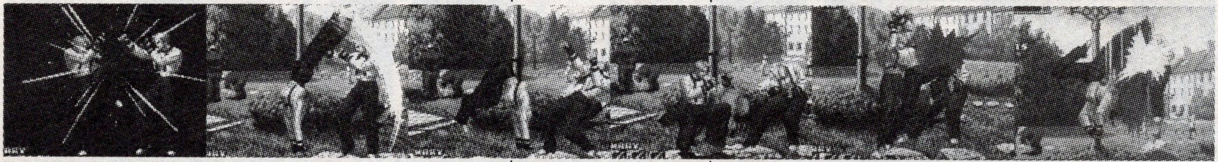
ILLUSION DANCE ↓↘→↘↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



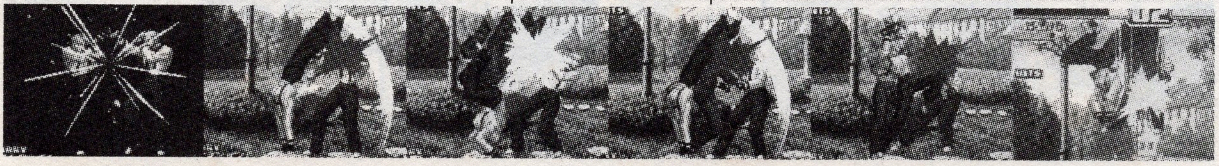
MAX版 ILLUSION DANCE ↓↘→↘↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



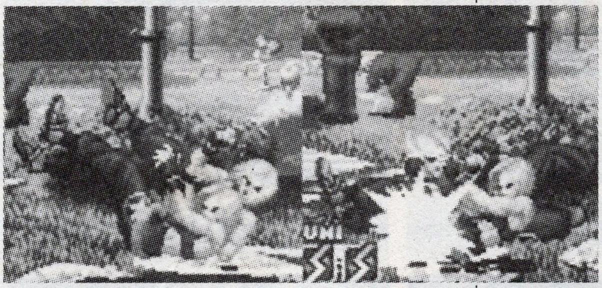
SILENT FLASH ↓↙←↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段×3



MAX版 SILENT FLASH ↓↙←↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段×4、下段、上段×6



VICTOR 投 近敌时→or←+C	无



呼出动作(攻击判定为上段)	无





布鲁·玛莉

与 KOF'98 相比的变化程度

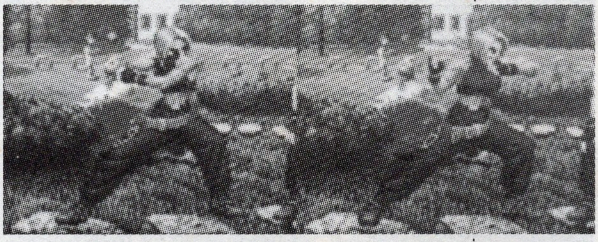
46%



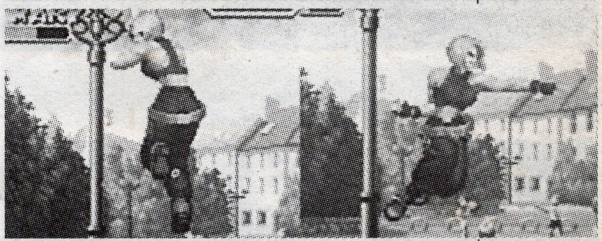
推荐连续技

- 跳D→近C(×2)→(←)+A→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
- 跳D→近C(×2)→(←)+A→←(储)→+B/D→↓↘→+B/D
- ↓↙←+D→(冲前)→↓↘+B→→↓↘+B/D
- 蹲下B→蹲下A→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
- 蹲下B→蹲下A→→↓↘+B→→↓↘+B/D

站立超重击(判定属于上段)	必



空中超重击(攻击判定属于上段)	×



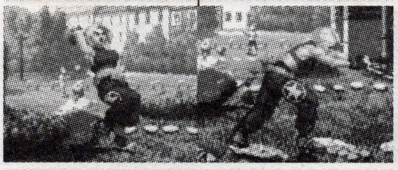
防御后的反击(攻击判定属于上段)	×



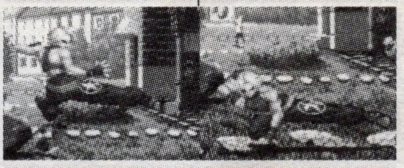
移动攻击(攻击判定属于上段)	×



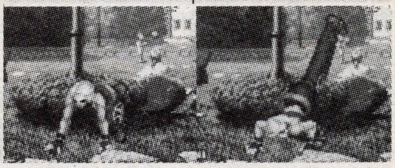
HAMMER ARCH →or←+A	
必	解说:中段攻击



DOUBLE ROLLING →or←+B	
无	解说:上下攻击



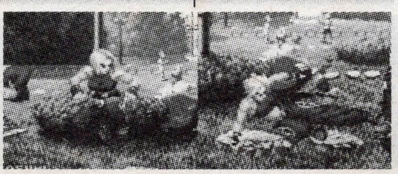
CLIMBING ARROW ↘+B	
无	解说:上段攻击



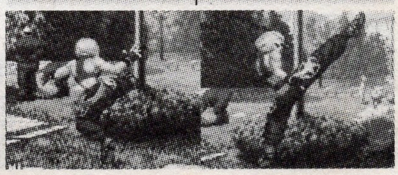
SPIN FALL ↓↘→+A or C	
无	解说:上段攻击



STRAIGHT SLICER ←储→+B or D	
弱 SC 可	解说:中段攻击

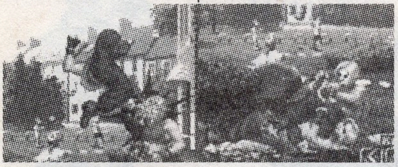


VERITCAL ARROW →↓↘+B or D	
弱 SC 可	解说:上段攻击



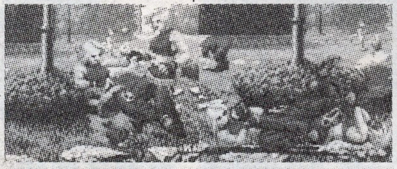
M・SPIDER SPIN FALL 中↓↘→+A or C

无 | 解说:追加攻击



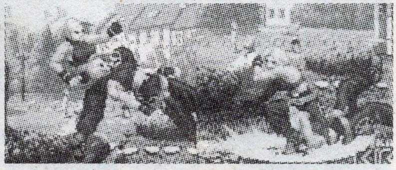
CLUB CLETCH STRAIGHT SLICER 击中时↓↘→+B or D

无 | 解说:追加攻击



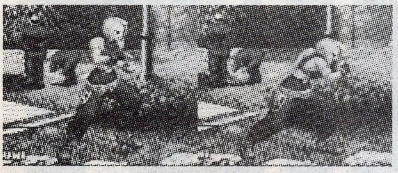
M・SNATCHER VERTICAL ARROW 击中时→↓↘+B or D

无 | 解说:追加攻击



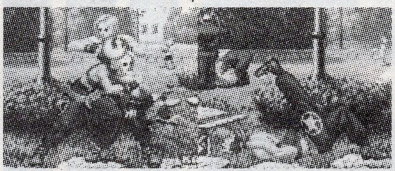
M・REVERSE FACE LOCK ↓↙←+B

无 | 解说:当身



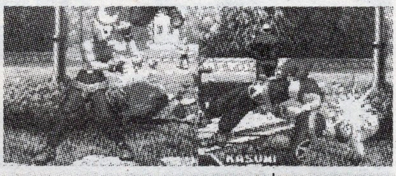
M・HEAD BUSTER ↓↙←+D

无 | 解说:当身



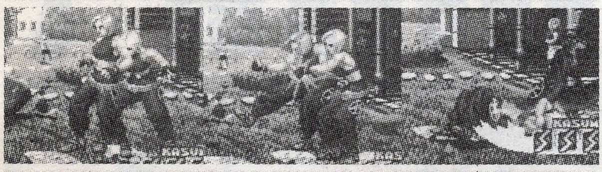
REAL COUNTER ↓↙←+A or C

无 | 解说:当身



BACK DROP・REAL REAL COUNTER 中←↙↓↘→+A or C | 无

解说:投技范围内有效



HEAD CRUSH REAL COUNTER 中←↙↓↘→+B or D | 无

解说:投技范围内有效



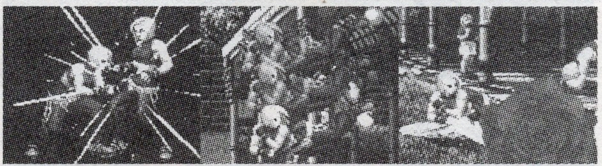
M・TYPHOON 近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D | 无

解说:投技范围内有效



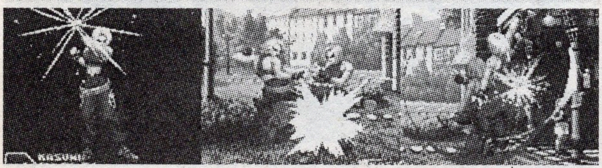
MAX 版 M・TYPHOON 近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D | 无

解说:投技范围内有效



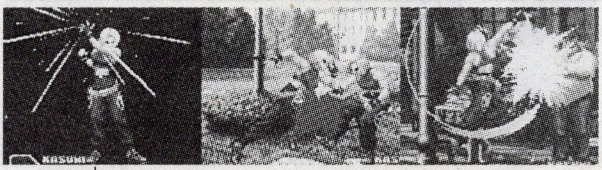
M・SPLASH ROSE ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

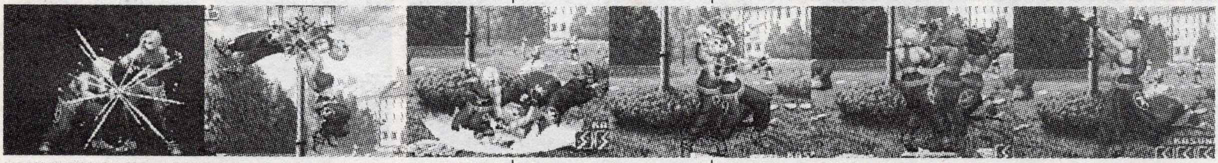


MAX 版 M・SPLASH ROSE ↓↘→↘↓↙←+A or C | 无

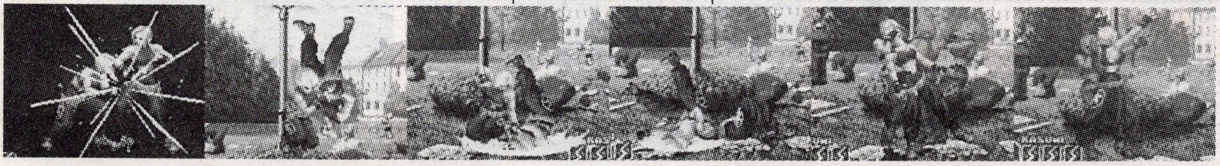
解说:攻击判定为上段



M・KYNAMITE SWING ↓↘→↓↘→+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×2



MAX 版 M・KYNAMITE SWING ↓↘→↓↘→+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×2



基本动作图例



卷上



合气投



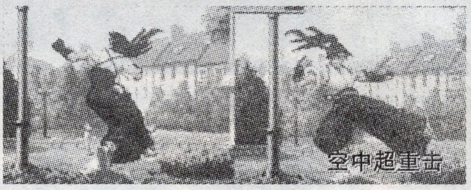
呼出攻击



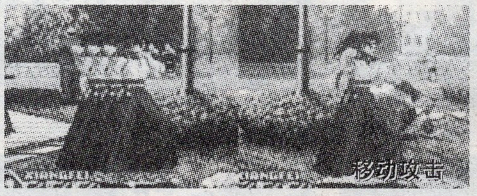
站立超重击



防御后反击



空中超重击



移动攻击



藤堂 香澄

肘当 →+A	必	解说:攻击判定为上段、中段



重当 ↓↘→+A or C	无	解说:攻击判定为上段



空中重当 跳跃中↓↘→+A or C	无	解说:攻击判定为上段



白山桃 ↓↙←+B or D	SC	解说:攻击判定为上段并带当身



灭身无投 ←↙↓↘→ + B　无　解说：当身



杀掌阴蹴 ←↙↓↘→ + D　无　解说：当身



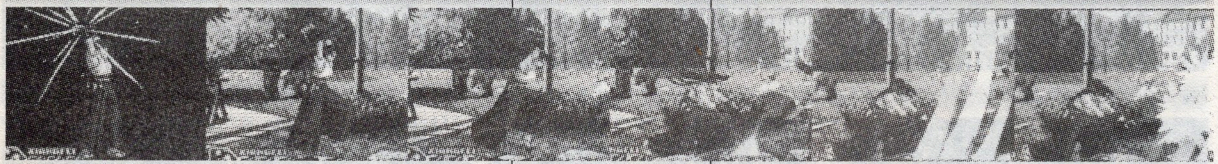
龙卷枪打 近敌时 →↘↓↙← + A or C　SC　解说：投技范围内有效



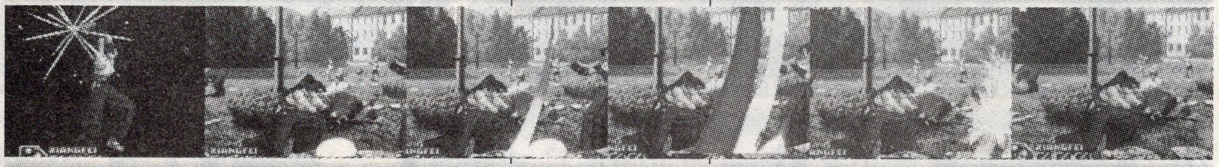
扇沟流 ←↙↓ + A or C（可连续输入三次）　无　解说：攻击判定为上段



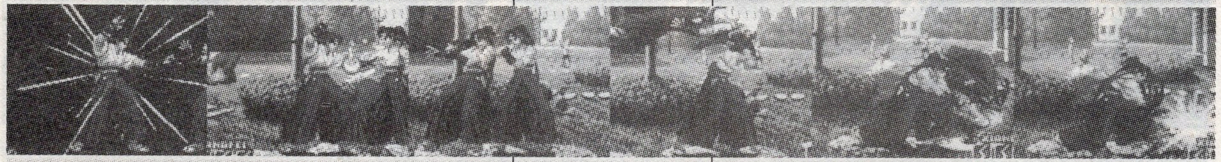
超重当 ↓↘→↓↘→ + A or C　无　解说：攻击判定为上段 ×5



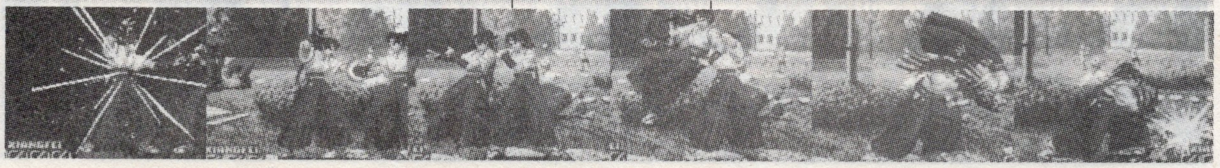
MAX 版超重当 ↓↘→↓↘→ + A or C　无　解说：攻击判定为上段 ×10

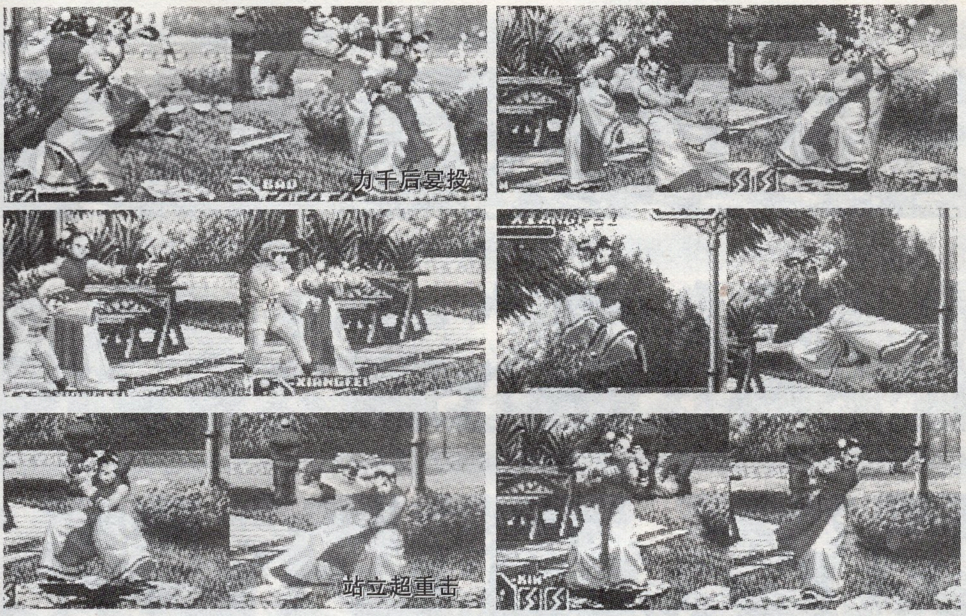


心眼 葛落 ↓↘→↘↓↙← + A or C　无　解说：当身



MAX 版心眼 葛落 ↓↘→↘↓↙← + A or C　无　解说：当身



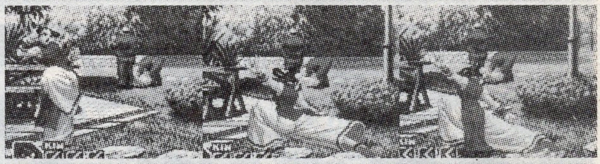


李香绯



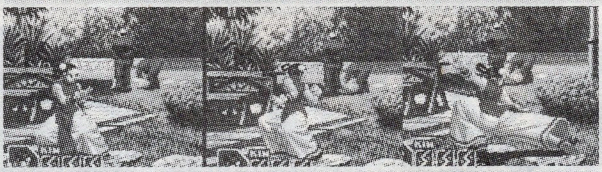
双掌打 →＋A | 必

解说:攻击判定为中段



弓步・后旋腿 →＋B | 必

解说:攻击判定为下段



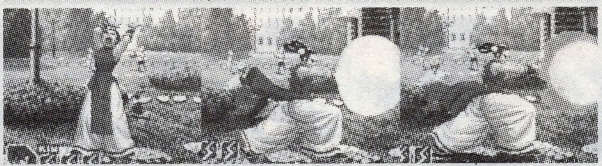
伏步・后旋腿 ↘＋D | 无

解说:攻击判定为下段



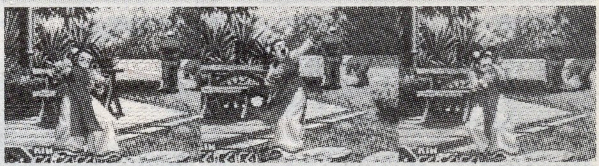
天崩山 →↓↘＋B or D | SC

解说:攻击判定为上段



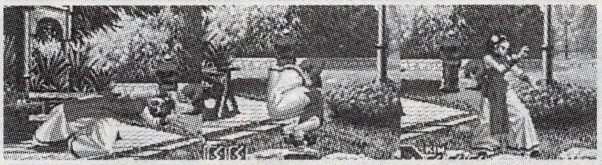
那梦波 ↓↘→＋A or C | SC

解说:攻击判定为上段



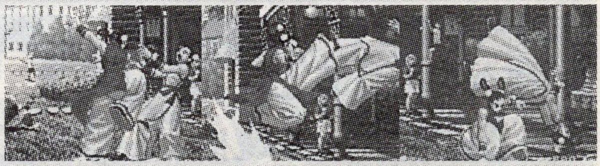
咏酒 ↓↙←＋A or C | 无

解说:攻击判定为上段



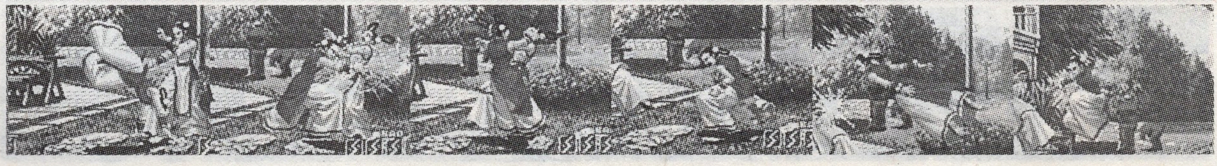
闪里肘皇 ↓↘→＋B | 无

解说:投技范围内有效



闪里肘皇・贯空 闪里肘皇中↓↘→＋B | 无

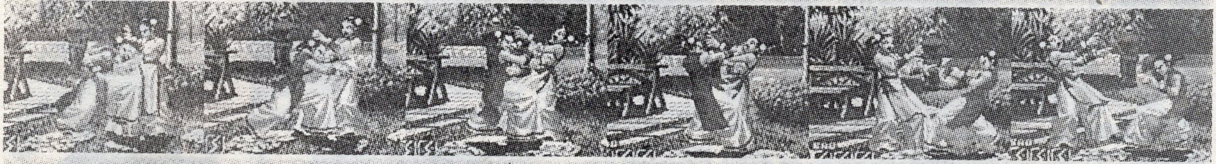
解说:追加攻击



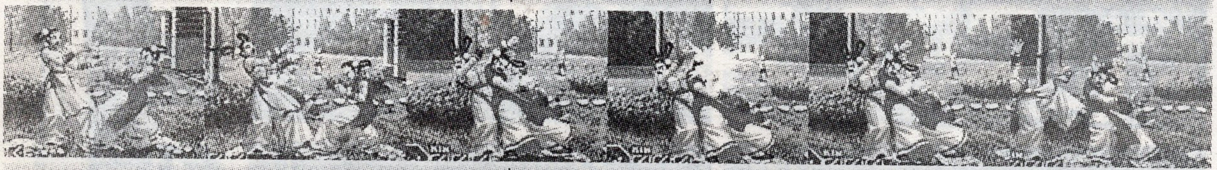
闪里肘皇・心碎波 ↓↘→＋D | 无 | 解说:投技范围内有效



万泊后宴 近敌时→↘↓↙←→+A or C　　无　　解说:投技范围内有效



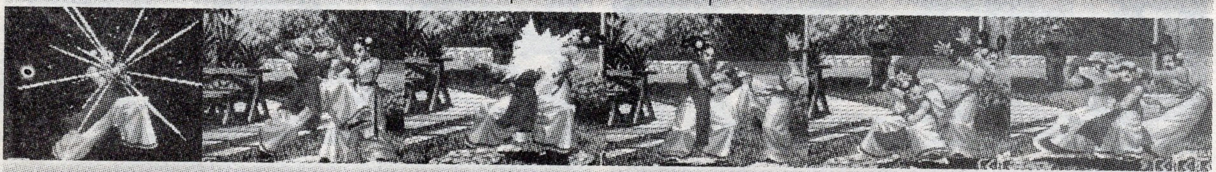
卫气守炮 万泊后宴中↓↙←+A or C　　SC　　解说:攻击判定为上段



超白龙 ↓↘→↓↘→+A or C　　无　　解说:攻击判定为上段



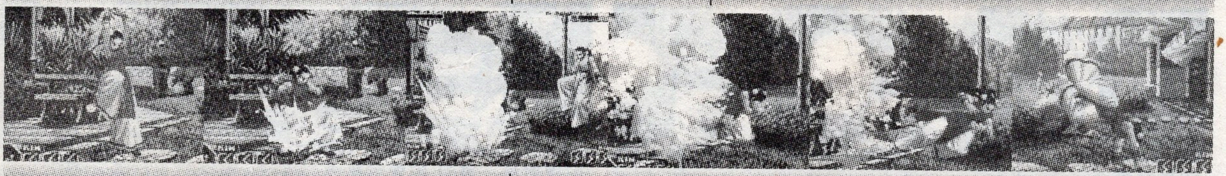
MAX 版超白龙 ↓↘→↓↘→+A or C　　无　　解说:攻击判定为上段



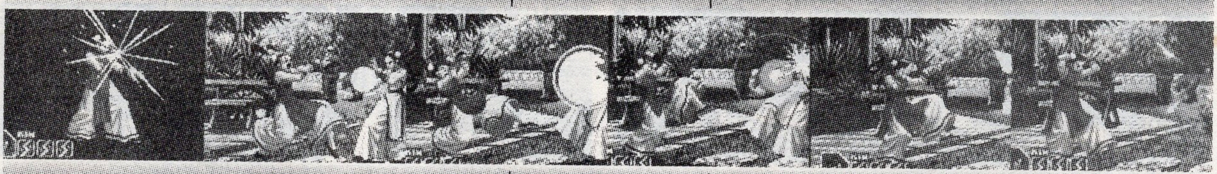
大铁神 ↓↘→↘↓↙←+B or D　　无　　解说:攻击判定为上段



MAX 版大铁神 ↓↘→↘↓↙←+B or D　　无　　解说:攻击判定为上段



真心牙 近敌时+→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C　　无　　解说:投技范围内有效



MAX 版真心牙 近敌时+→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C　　无　　解说:投技范围内有效



KING

与 KOF'98 相比的变化程度 35%





推荐连续技

- 跳D→近C(×1)→(→)+A(×1)→↓↙←↙→+B/D
- 跳D→近C(×1)→(→)+A(×1)。→空中↓↘→+D(→远A)
- 蹲下B×2→蹲下A→(→)+A(×1)→↓↙←↙→+B/D
- 蹲下B×2→蹲下A→(→)+A(×1)→空中↓↘→+D(→远A)

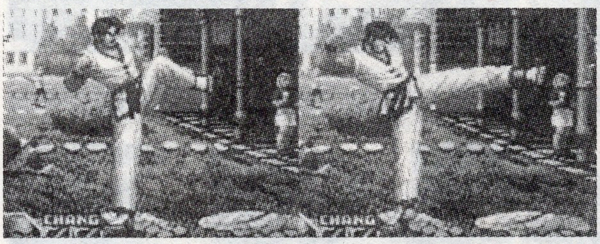
首极落 近敌时→or←+C | 无



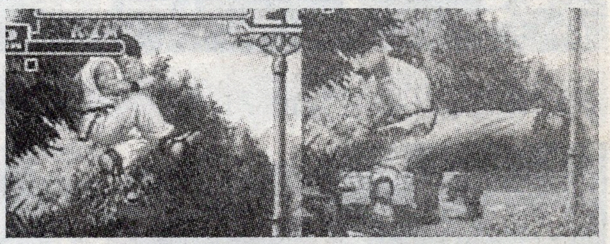
呼出动作(攻击判定为上段) | 无



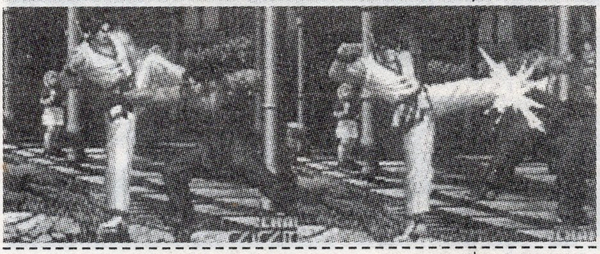
站立超重击(判定属于上段) | 必



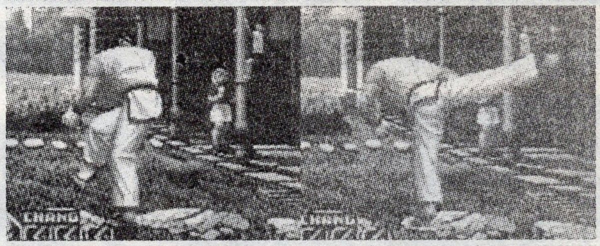
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×



移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



空连击 →+A | 必

解说:攻击判定为上段



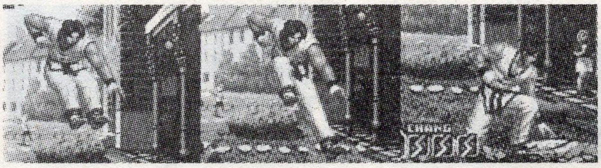
NERICHAGI →+B | 必

解说:攻击判定为上段、中段



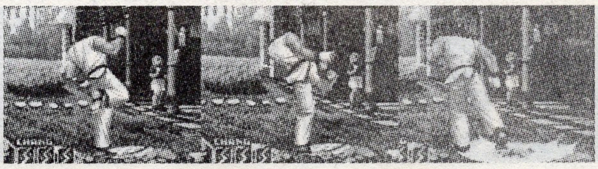
飞翔脚 跳跃中↓↘→+B or D | SC

解说:攻击判定为上段

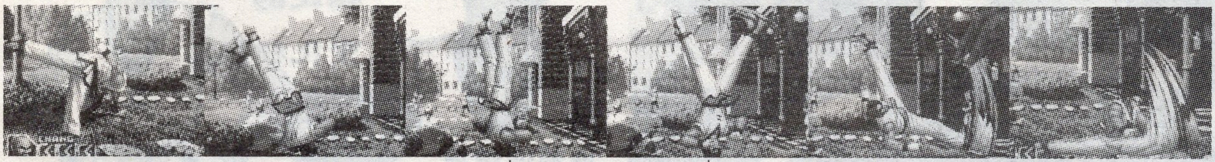


霸气脚 ↓↓+B or D(能以凤凰 CANCEL) | 无

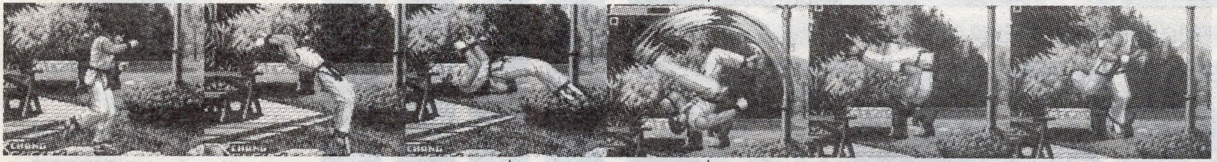
解说:攻击判定为下段



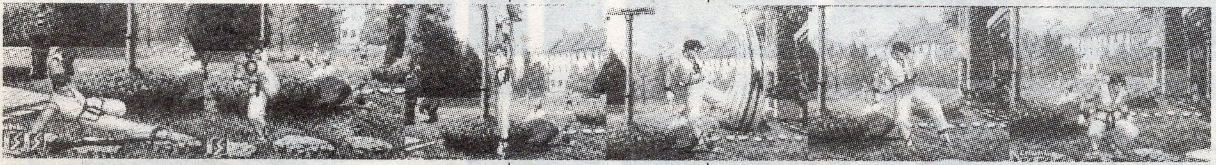
半月斩 ↓↙←+B or D　弱SC可　解说:攻击判定为上段



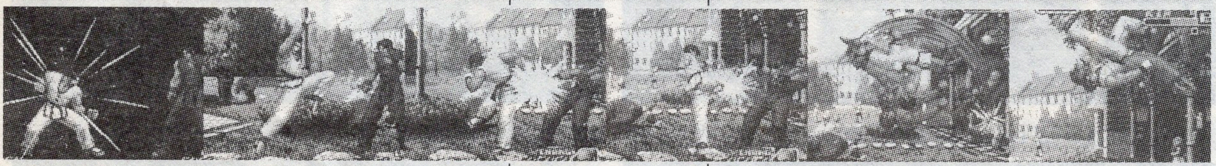
飞燕斩 ↓储↑+B or D　无　解说:攻击判定为上段



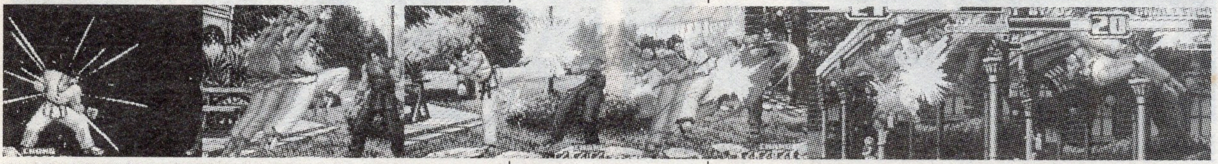
流星落 ←储→+B or D　SC　解说:攻击判定为下段、上段



凤凰脚 ↓↙←↙→+B or D　无　解说:攻击判定为上段



MAX版凤凰脚 ↓↙←↙→+B or D　无　解说:攻击判定为上段

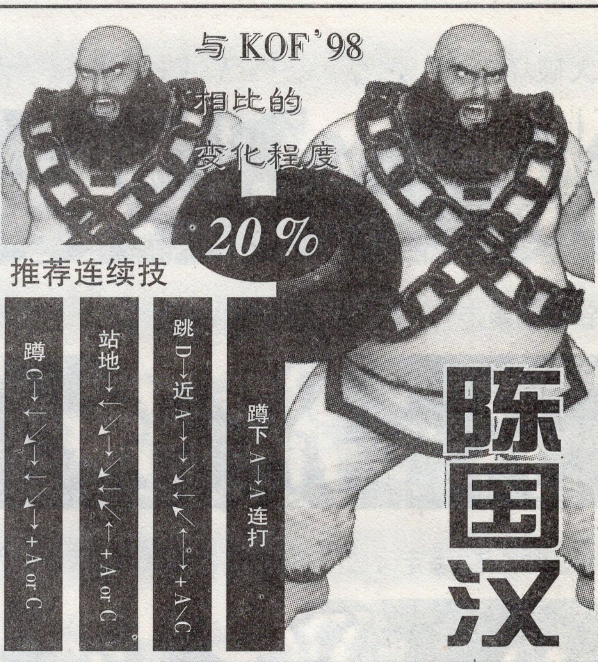


凤凰飞天脚 ↓↘→↓↘→+B or D　无　解说:攻击判定为上段



MAX版凤凰飞天脚 ↓↘→↓↘→+B or D　无　解说:攻击判定为上段

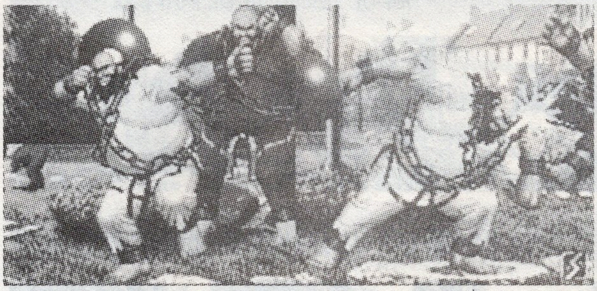




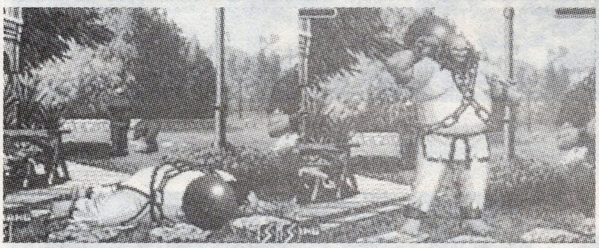
推荐连续技

- 蹲C→↓↘→↓↘→+A or C
- 站地→↓↘→↘↓↙←+A or C
- 跳D→近A→→↘↓↙←→+A/C
- 蹲下A→A连打

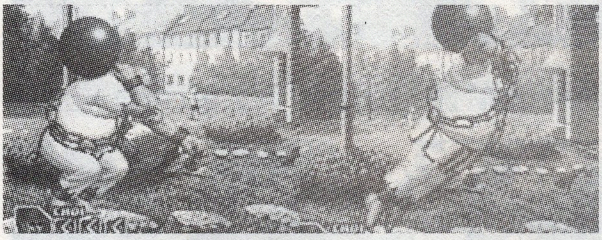
破颜击 近敌时→or←+C	无



呼出动作(攻击判定为上段)	无



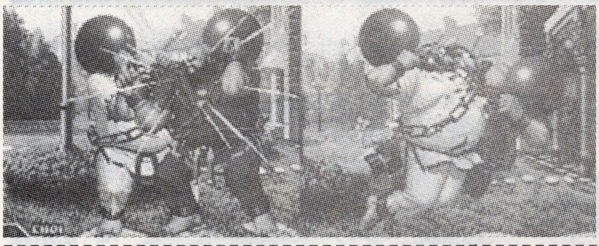
站立超重击(判定属于上段)	必



空中超重击(攻击判定属于上段)	×



防御后的反击(攻击判定属于上段)	×

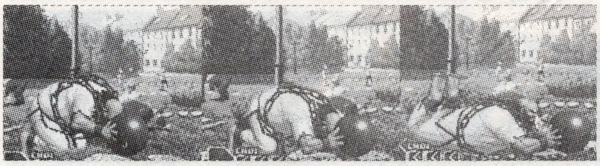


移动攻击(攻击判定属于上段)	×



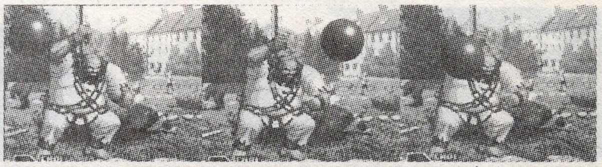
轹逃 ↘+A	无

解说:攻击判定为下段



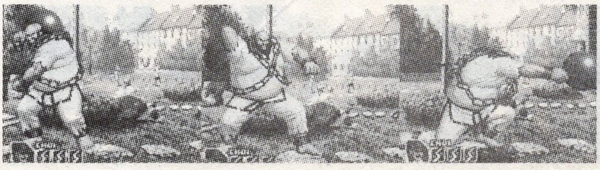
铁球大回转 A or C 键连打(ABCD 同按动作解除)	无

解说:攻击判定为上段



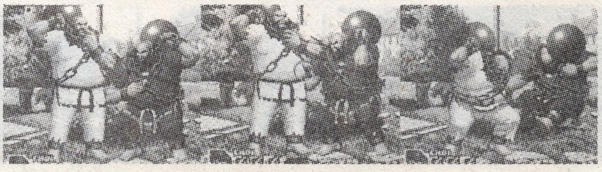
铁球粉碎击 ←储→+A or C	SC

解说:攻击判定为上段

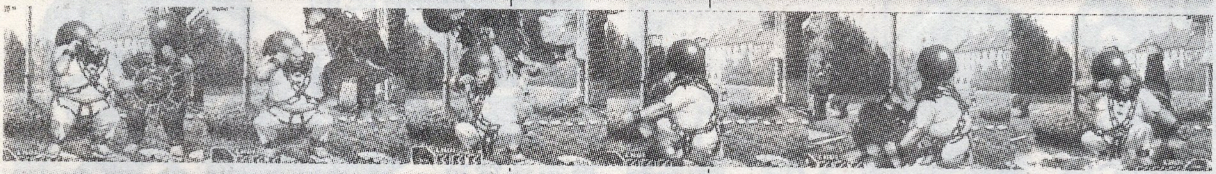


铁球太鼓打 ←↙↓↘→+B or D	无

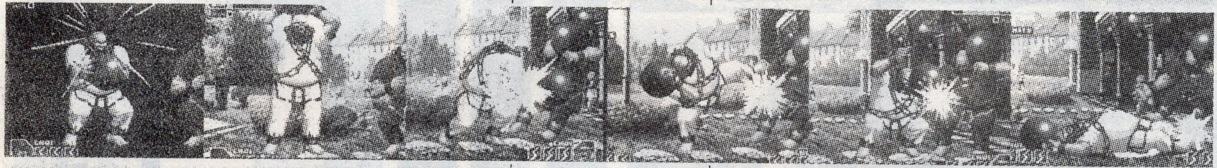
解说:当身



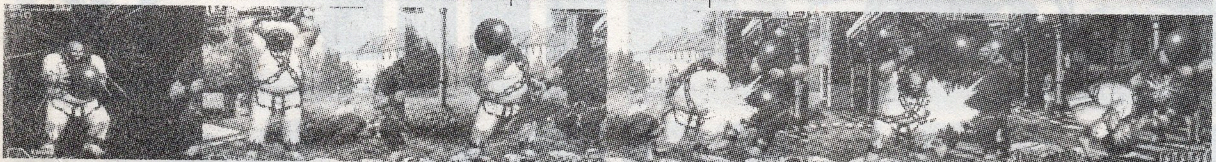
大破坏投 →↘↓↙←→ + A or C　　无　　解说:投技范围内有效



铁球大暴走 ↓↘→↘↓↙← + A or C　　无　　解说:攻击判定为上段、上段



MAX 版铁球大暴走 ↓↘→↘↓↙← + A or C　　无　　解说:攻击判定为上段、上段



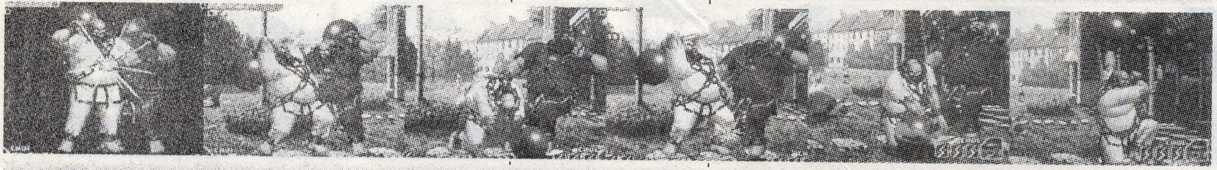
铁球大压杀 ↓↘→↓↘→ + A or C　　无　　解说:攻击判定为上段、中段、上段



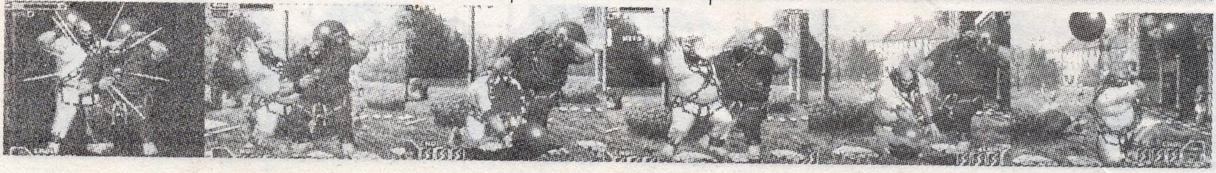
MAX 版铁球大压杀 ↓↘→↓↘→ + A or C　　无　　解说:攻击判定为上段、上段、下段



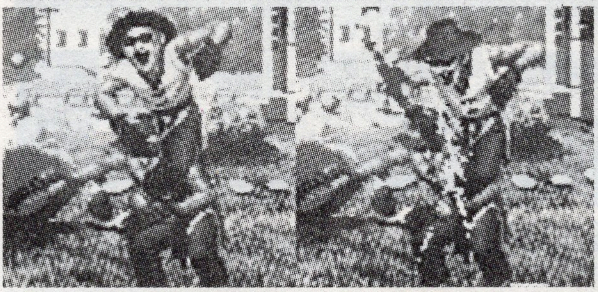
铁球大扑杀 ↓↘→↓↘→ + B or D　　无　　解说:攻击判定为上段



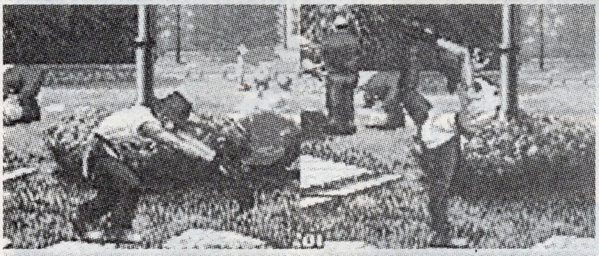
MAX 版铁球大扑杀 ↓↘→↓↘→ + B or D　　无　　解说:攻击判定为上段



头乘刺 近敌时→or← +C | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无





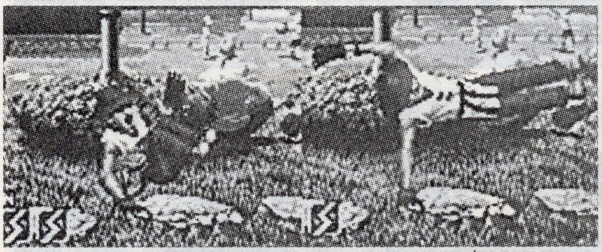
与 KOF'98
相比的
变化程度
20 %

蔡宝健

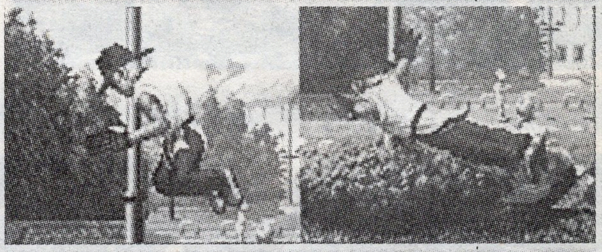
推荐连续技

- 跳C→蹲下C→(→)+B→↓↘→↘↓↙←+B
- 跳C→蹲下A→↓(储)↑+C
- (→)+A后的↓↘→↘↓↙←+B/D
- (←)(→)+A→↓↘→↘↓↙←+B/D
- 蹲下B×2→远B→↓↘→↘↓↙←+B
- 蹲下B→蹲下A→↓(储)↑+A

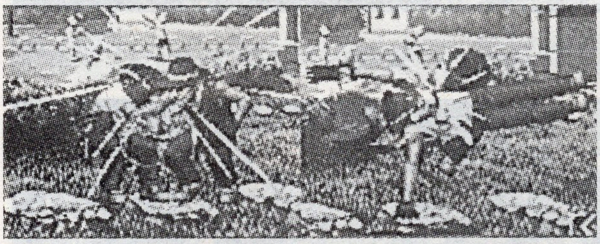
站立超重击(判定属于上段) | 必



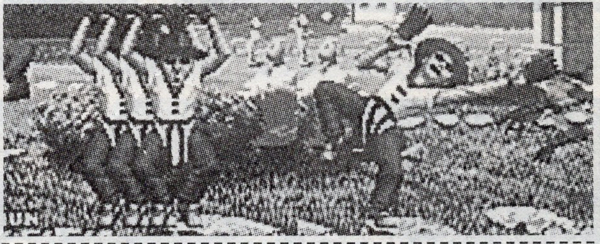
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

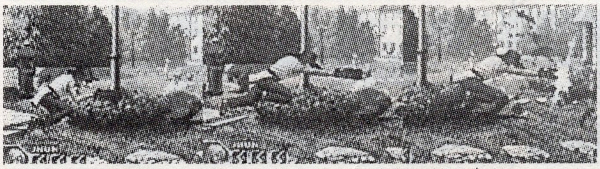


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



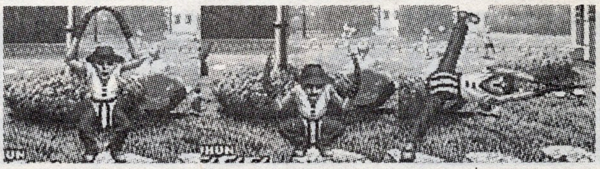
奇袭飞猿突 回转 飞猿斩动作中 +A or C | SC

解说:攻击判定为上段



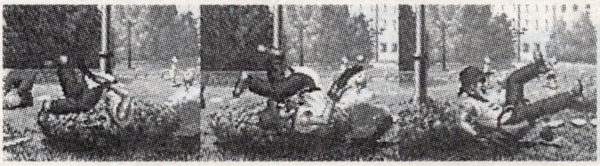
骸突 →or← +A | 无

解说:攻击判定为上段



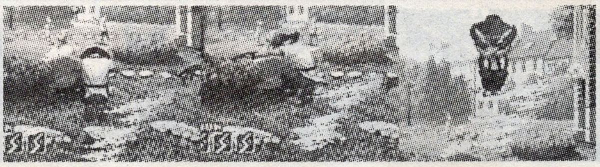
通魔狱 →or← +B | 无

解说:攻击判定为上段



龙卷疾风斩 ↓储↑ +A or C | SC

解说:攻击判定为上段



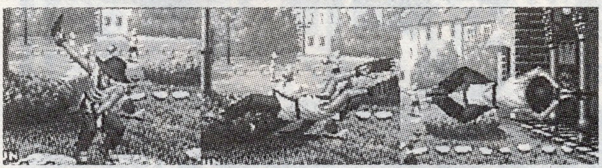
飞翔空裂斩 ↓储↑+B or D(持续按键攻击) | 无

解说:攻击判定为上段



旋风飞猿刺突 ←储→+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



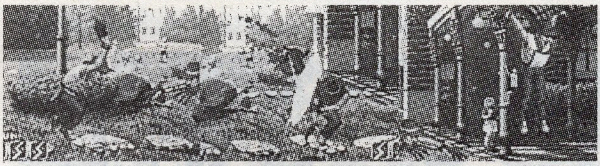
飞翔脚 跳跃中↓↘→+B or D | SC

解说:攻击判定为上段



回转飞猿斩 ↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



真!超绝龙卷真空斩 →↘↓↙←→↘↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段

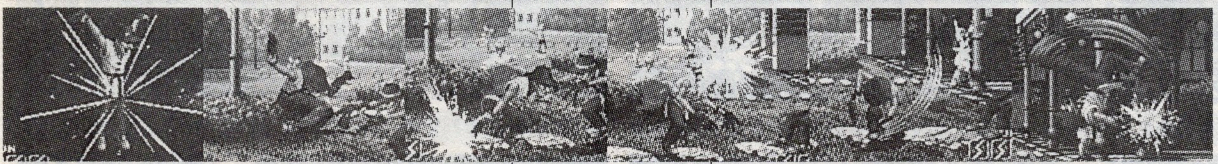


MAX版真!超绝龙卷真空斩 →↘↓↙←→↘↓↙←+A or C | 无

解说:攻击判定为上段



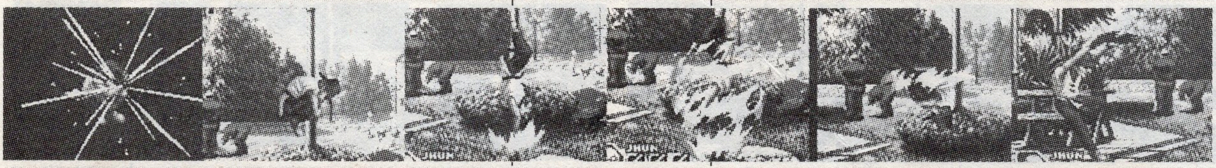
凤凰脚 ↓↘→↘↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



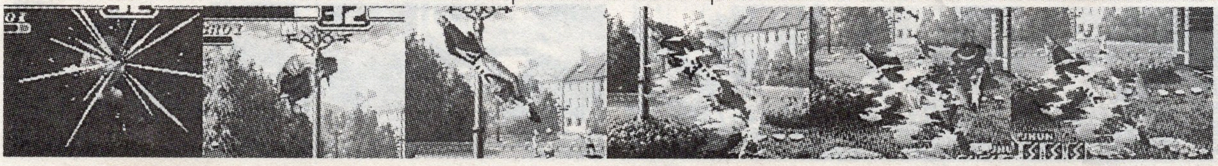
MAX版凤凰脚 ↓↘→↘↓↙←+B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



真!超绝输回转突刃 跳跃中↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×24

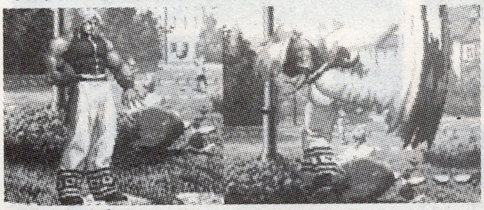


MAX版真!超绝输回转突刃 跳跃中↓↘→↓↘→+A or C | 无 | 解说:攻击判定为上段×24

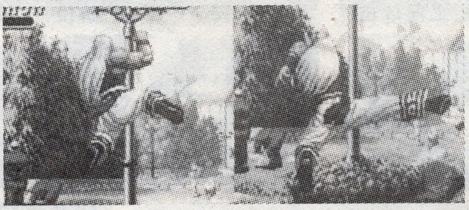


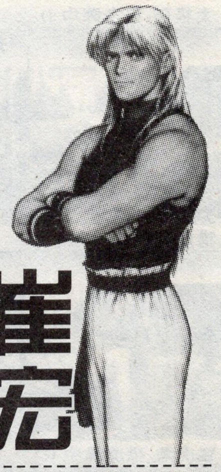
崔宏

呼出攻击

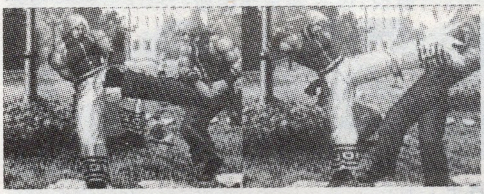


空中超重击





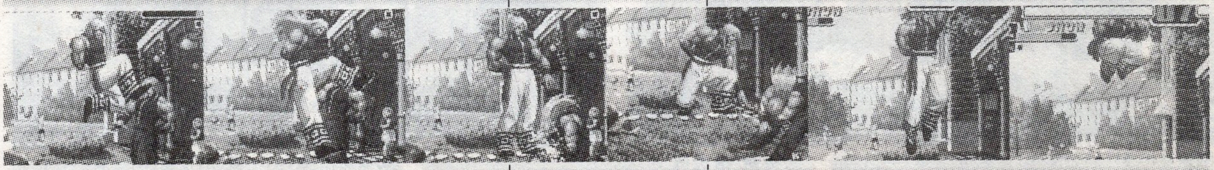
防御后反击



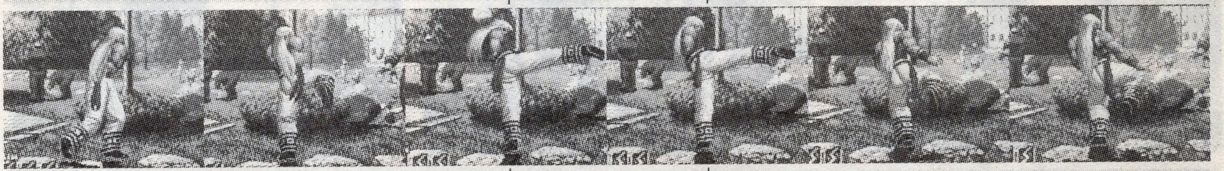
移动攻击



流泷蹴 空中↓+B | SC | 解说:攻击判定为上段



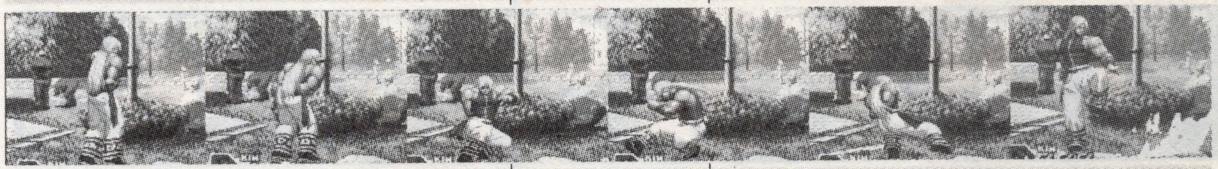
猎虎击 →+B(持续输入B键则转化成猎虎阵) | 无 | 解说:攻击判定为上段、上段



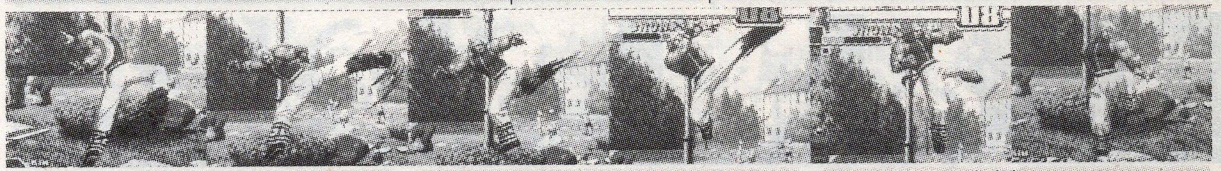
满月斩 ↓↙←+B or D(持续输入B键则化成猎虎阵) | 强SC可 | 解说:攻击判定为上段



排气击 ↓↙←+A or C(持续输入A键则化成猎鹫阵) | 强SC可 | 解说:攻击判定为上段



空砂尘 ↓储↑+A or C(持续输入A键则化成猎鹫阵) | 无 | 解说:攻击判定为上段



狙击阵 ↓↓+A

无 | 解说:架式切换



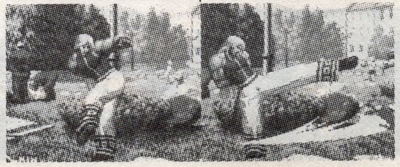
鹫爪脚(上段) 狙击阵中↑+C

无 | 解说:上段攻击



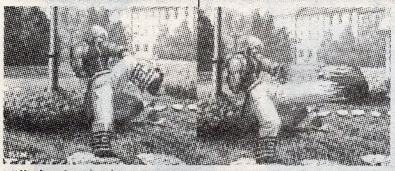
鹫爪脚(下段) 狙击阵中C

无 | 解说:上段攻击



太极破 狙击阵中 D

无 | 解说:上段攻击



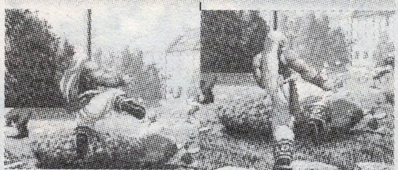
狙击阵中→01← +B(持续输入 B 键则化成猎虎阵)

无 | 解说:上段攻击



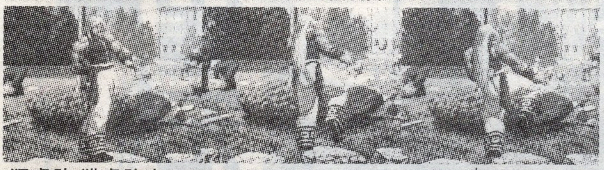
狙鹫阵中→01← +A(持续输入 A 键则转化成狙击阵)

无 | 解说:上段攻击



猎虎阵 ↓↓+B | 无

解说:架式切换



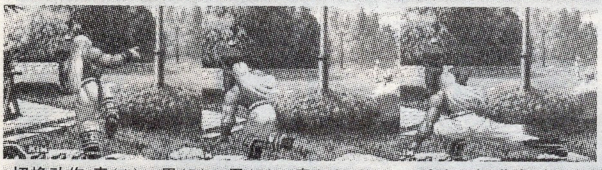
飞虎阵 猎虎阵中 ↑ + C | 无

解说:攻击判定为中段



猛虎阵 猎虎阵中 C | 无

解说:攻击判定为下段



袭虎阵 猎虎阵中 ↓ + C | SC

解说:攻击判定为下段



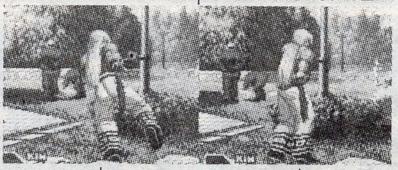
切换动作 表(A)→里(B)・里(B)→表(A) A

无 | 解说:中段攻击



太极避 猎虎阵 D

SC | 解说:特别回避

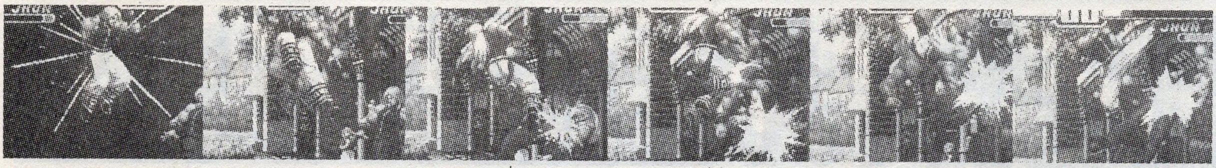


切换动作 表(A)→里(B)・里(B)→表(A) A

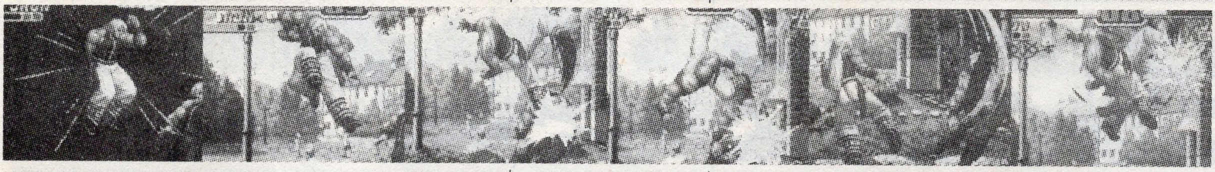
无 | 解说:上段攻击



凤凰天舞脚 跳跃中 ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



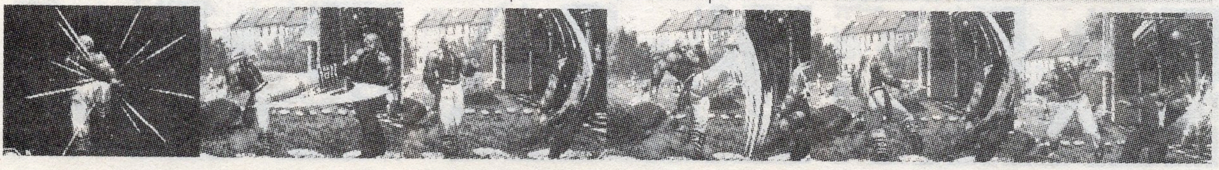
MAX 版凤凰天舞脚 跳跃中 ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段



凤凰裂爪脚 ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×12



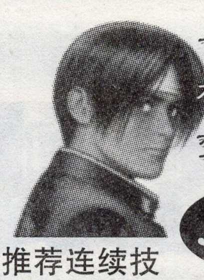
MAX 版凤凰裂爪脚 ↓↘→↓↘→ + B or D | 无 | 解说:攻击判定为上段 ×15



草雉京二

与KOF'98相比的变化程度

35%





推荐连续技

- 跳C→近C→→↓↘+C
- 蹲下B×2→B→→↓↘+D
- 跳C→近C→(→)+A→→↓↘+D
- 近C→↓↘→B/D.B/D(×2)→↓↘+B/D→↓↘→+C

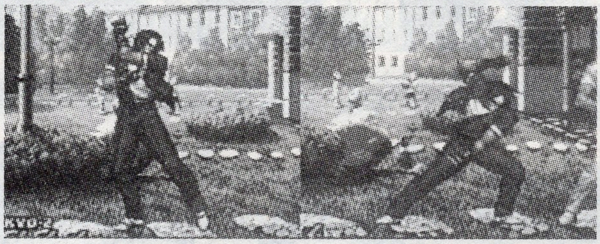
八铁 近敌时→or←+C | 无



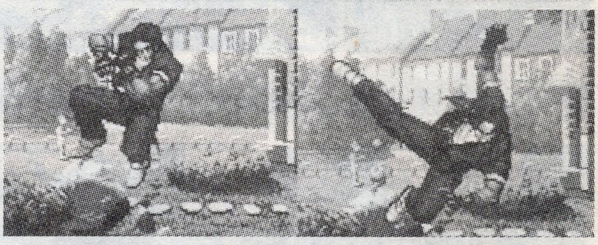
呼出动作(攻击判定为上段) | 无



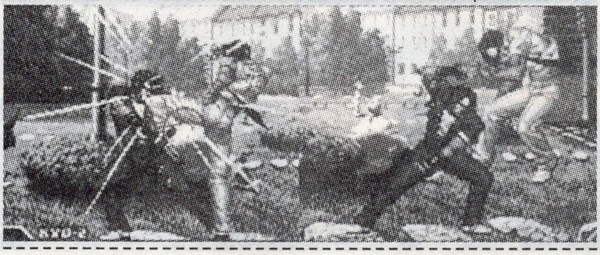
站立超重击(判定属于上段) | 必



空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



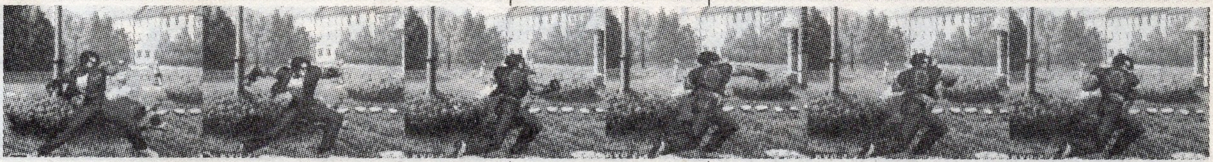
防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×



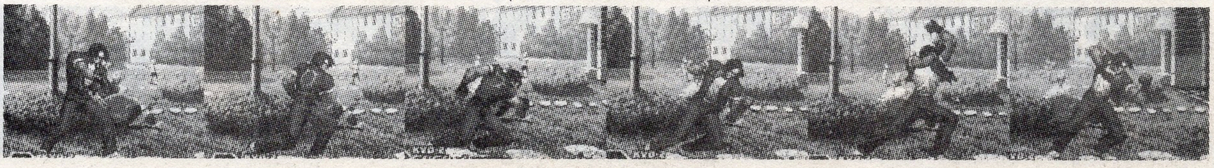
移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



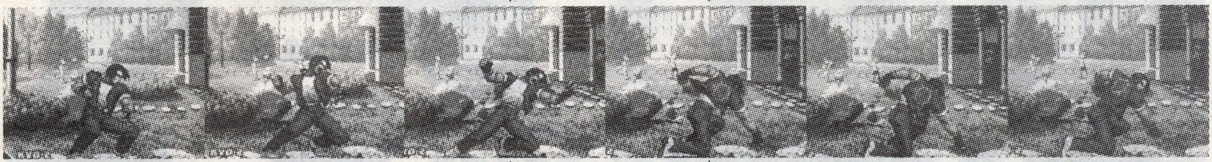
黑咬 →+A | 必 | 解说:攻击判定为上段、上段



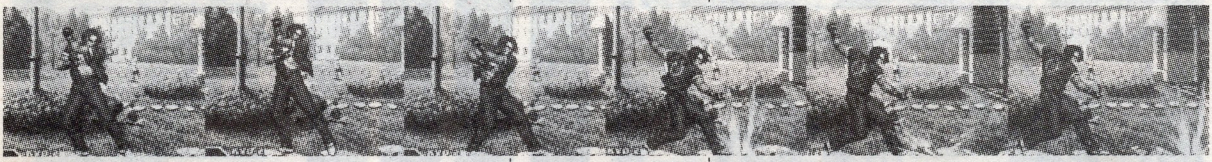
穗咬 →+B | 必 | 解说:攻击判定为中段、上段



砌穿 ↘+C　无　解说:攻击判定为下段、下段



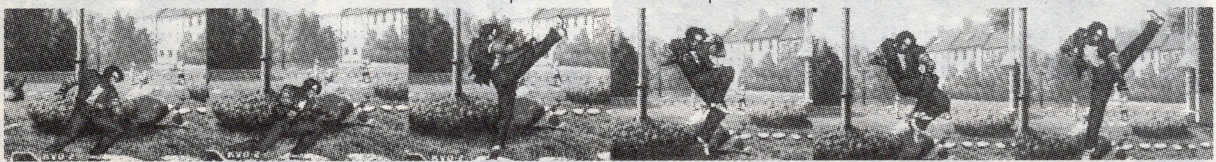
暗拂 ↓↘→+A or C　SC　解说:攻击判定为上段



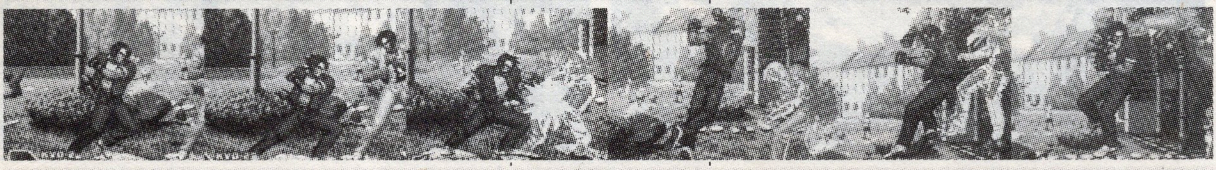
胧车 →↓↘+B or D　无　解说:攻击判定为上段



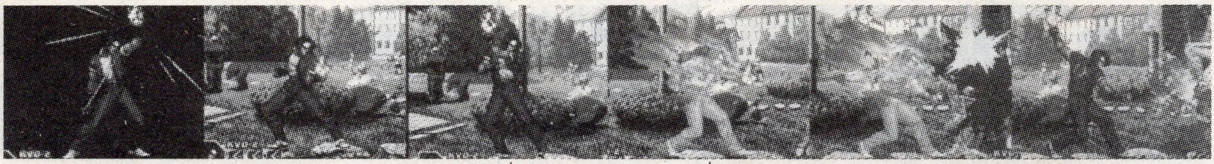
七拾五式·改 →↓↘+B·B or D·D　无　解说:攻击判定为上段



苍鬼 ↓↙←+A or C　SC　解说:攻击判定为上段

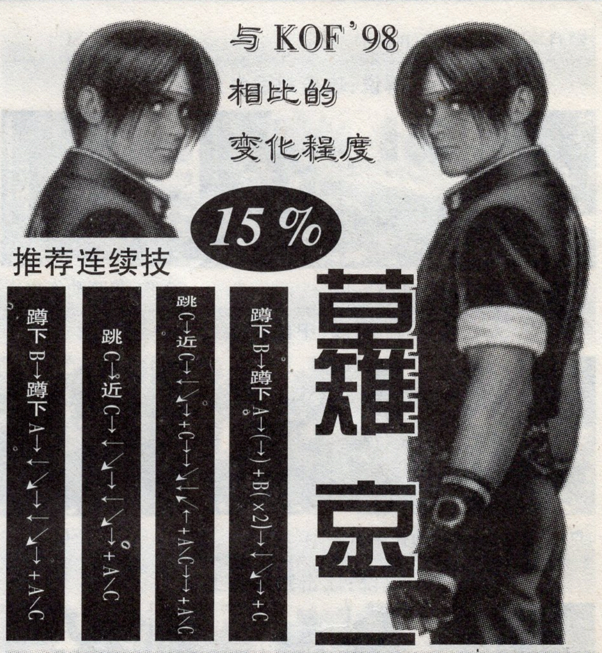


大蛇雉 ↓↙←↙↓↘→+A or C　无　解说:攻击判定为上段



MAX 版大蛇雉 ↓↙←↙↓↘→+A or C　无　解说:待机中上段×3、发动中上段×3





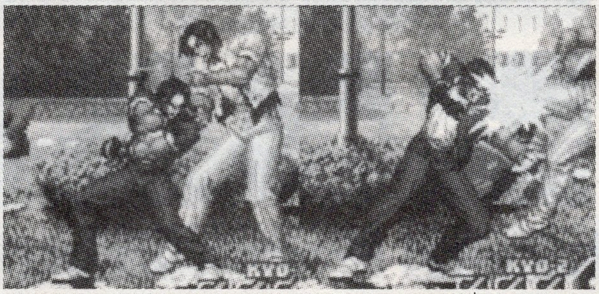
与 KOF'98 相比的变化程度 15%

推荐连续技

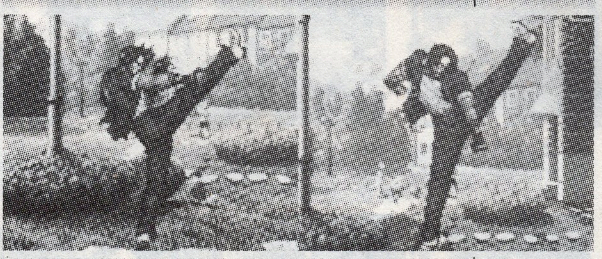
- 蹲下B→蹲下A→↓↘→↓↘→+A/C
- 跳C→近C→↓↘→↓↘→+A/C
- 跳C→近C→↓↘→+C→→↘↓↙←+A/C→→+A/C
- 蹲下B→蹲下A→(→)+B(×2)→↓↘→+C

草薙京

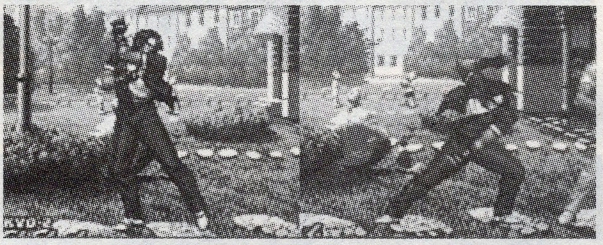
八铁 近敌时→or←+C	无



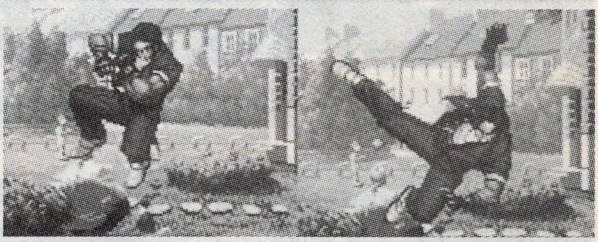
呼出动作(攻击判定为上段)	无



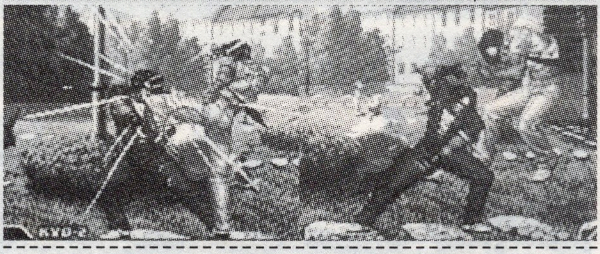
站立超重击(判定属于上段)	必



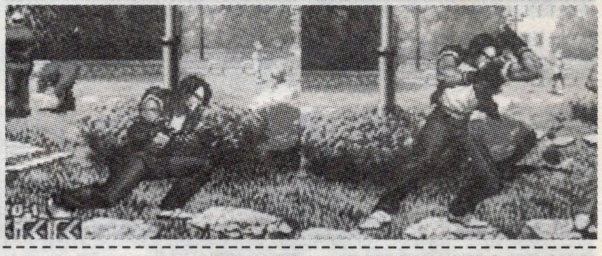
空中超重击(攻击判定属于上段)	×



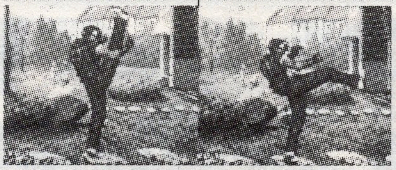
防御后的反击(攻击判定属于上段)	×



移动攻击(攻击判定属于上段)	×



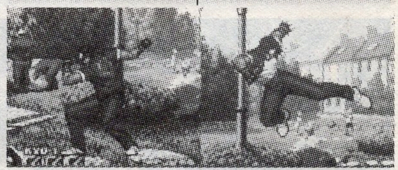
轰斧阳 →+A	
必	解说:中段攻击



奈落落 跳跃中↓+C	
无	解说:中段攻击



R. E. D. Kick ←↓↙+B or D	
无	解说:防御不能



鬼烧 →↓↘+A or C	SC	解说:攻击判定为上段



琴月 →↘↓↙← + B or D | SC

解说：攻击判定为上段



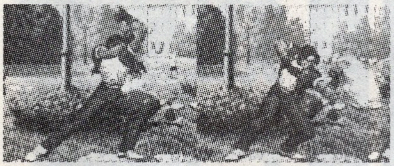
荒咬 ↓↘→ + A | 无

解说：攻击判定为上段



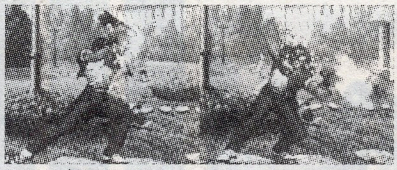
八错 荒咬或九伤动作中→↘↓↙← + A or C

SC | 解说：中段攻击



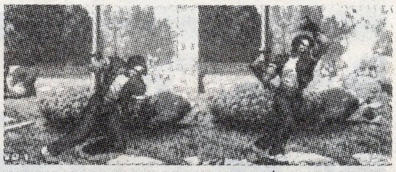
九伤 荒咬动作中↓↘→ + A or C

无 | 解说：上段攻击



砌穿 荒咬往八错动作中 A or C

SC | 解说：上段攻击



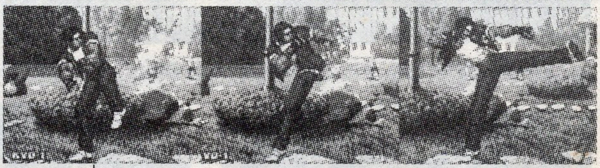
鸟摘 荒咬往八错动作中 B or D | SC

解说：攻击判定为上段

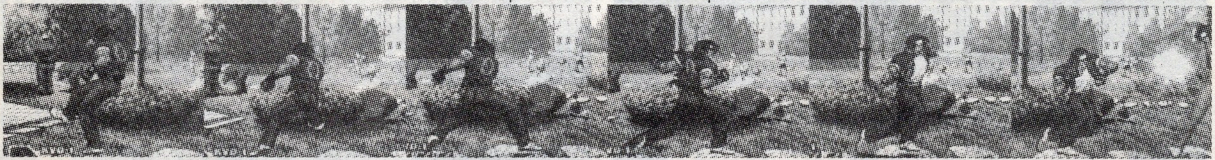


七濑 九伤动作中 B or D | SC

解说：攻击判定为上段



毒咬 ↓↘→ + C | 无 | 解说：攻击判定为上段



罪咏 毒咬动作中→↘↓↙← + A or C | 无

解说：攻击判定为上段

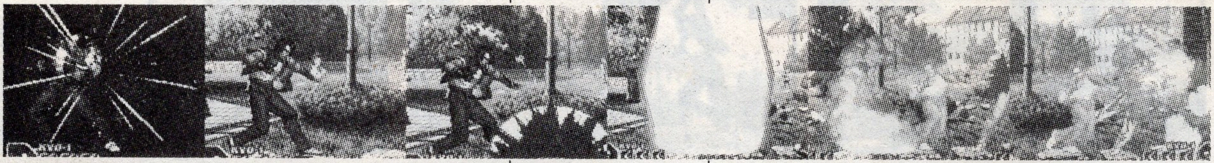


罚咏 罪咏动作中→ + A or C | 无

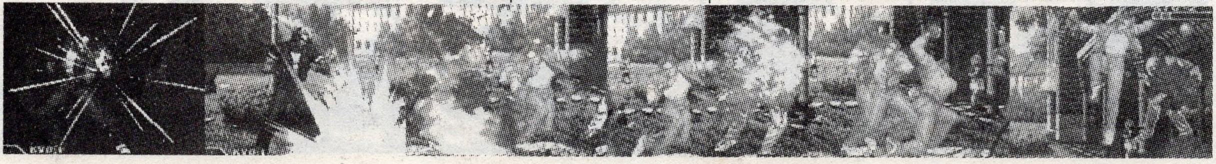
解说：攻击判定为上段



无式 ↓↘→↓↘→ + A or C | 无 | 解说：攻击判定为上段 ×5



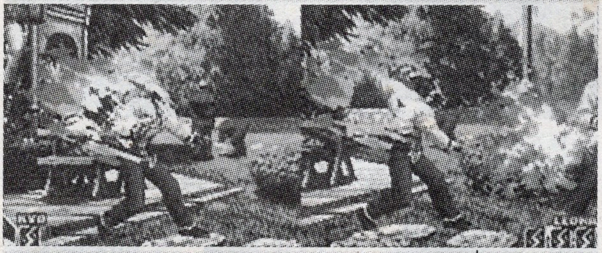
MAX 版无式 ↓↘→↓↘→ + A or C | 无 | 解说：攻击判定为上段 ×14



八铁 近敌时→or← +C | 无



呼出动作(攻击判定为上段) | 无



草雉京



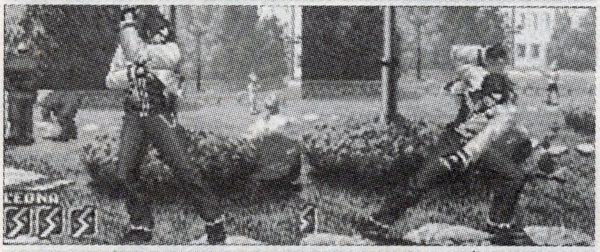
全新变化



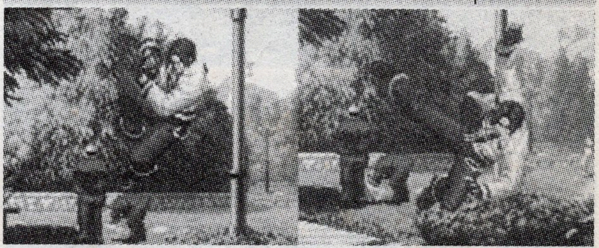
推荐连续技

- 蹲下B→蹲下A→(→)+B(×2)→↓↘→+C
- 跳C→近C→↓↘→+C→→↘↓↙←+A/C→→+A/C
- 跳C→近C→↓↘→↓↘→+A/C
- 蹲下B→蹲下A→↓↘→↓↘→+A/C

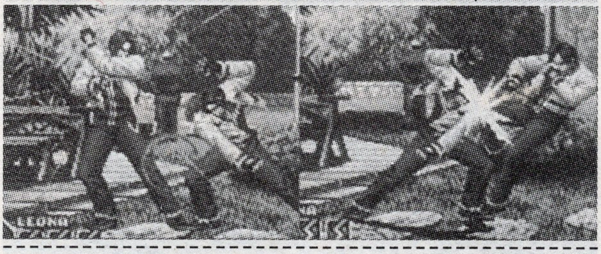
站立超重击(判定属于上段) | 必



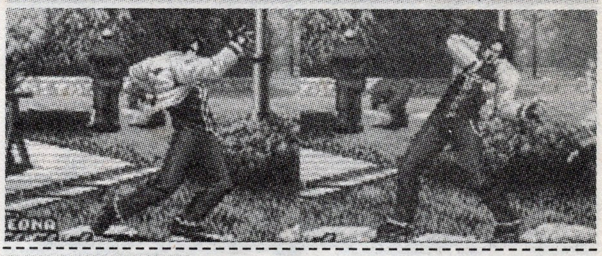
空中超重击(攻击判定属于上段) | ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) | ×

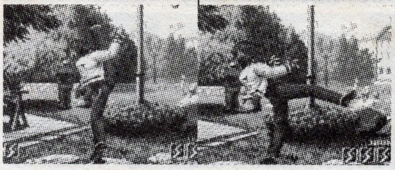


移动攻击(攻击判定属于上段) | ×



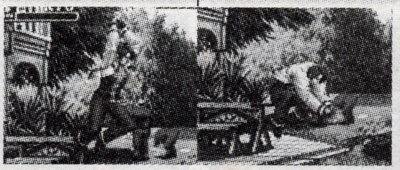
轰斧阳 →+A

必 | 解说:中段攻击



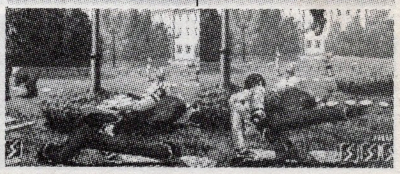
奈落落 跳跃中↓+C

无 | 解说:中段攻击



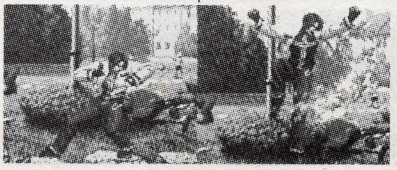
八拾八式 ↘+D

无 | 解说:下段攻击



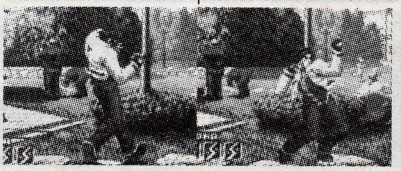
鬼烧 →↓↘+A or C

SC | 解说:上段攻击



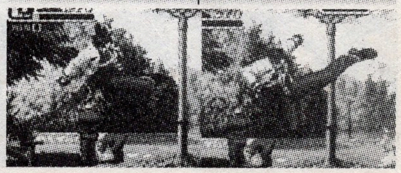
四百二拾七式·斩铁→↘↓↙←+BorD

SC | 解说:上段攻击



R. E. D. Kick ←↓↙+B or D

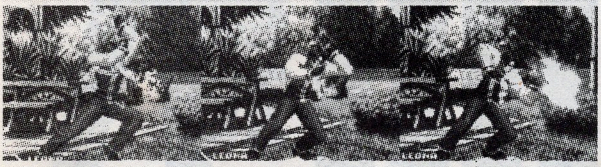
无 | 解说:上段攻击



荒咬 ↓↘→ + A	无
解说:攻击判定为上段	



八錆 荒咬或九伤动作中→↘↓↙← + A or C	无
解说:攻击判定为中段	



七濑 九伤动作中 B or D	SC
解说:攻击判定为上段	



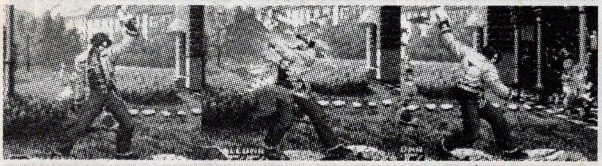
九百拾式・鸟摘/龙射・虎伏↓↙← + A or C	弱 SC 可
解说:当身	



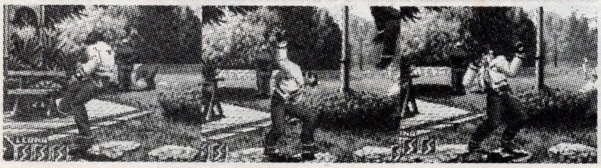
罪咏 毒咬动作中→↘↓↙← + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



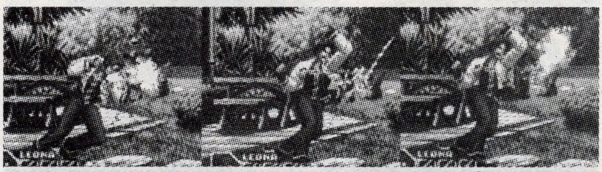
大蛇雉 ↓↙←↙↓↘→ + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



百八拾二式↓↘→↓↘→ + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



九伤 荒咬动作中↓↘→ + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



砌穿 荒咬往八錆动作中 A or C	无
解说:攻击判定为上段	



七拾五式・改 →↓↘ + B・B or D・D	无
解说:攻击判定为上段	



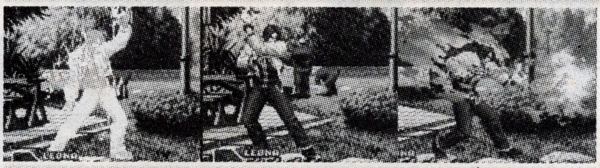
毒咬 ↓↘→ + C	无
解说:攻击判定为上段	



罚咏 罪咏动作中→ + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



MAX 版大蛇雉 ↓↙←↙↓↘→ + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



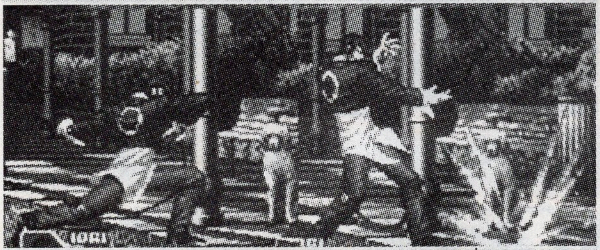
MAX 版百八拾二式↓↘→↓↘→ + A or C	无
解说:攻击判定为上段	



逆剥 近敌时→or←+C 无

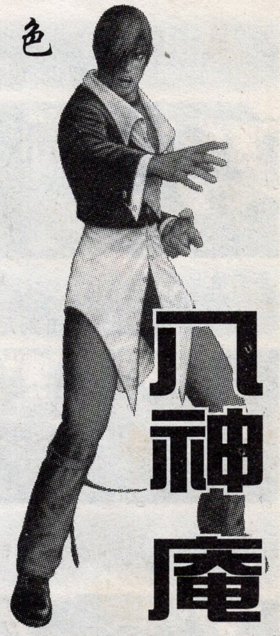


呼出动作(攻击判定为上段) 无



强力角色



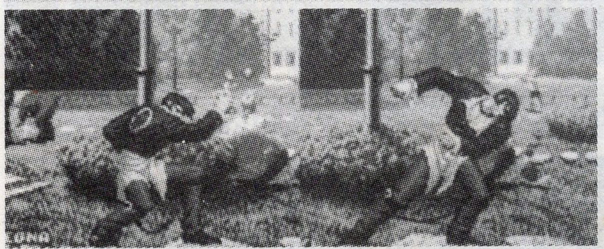


八神庵

推荐连续技

- 跳D→近C→↓↘↓↙←+A or C→A→↓↘→↓↘↓↙←+A or C
- 近B→近C→A→↓↘→↓↘↓↙←+A or C
- 跳C→近C→↓↙←+A or C(三回入力)
- 百合折→近B→A→↓↘→↓↘↓↙←+A or C

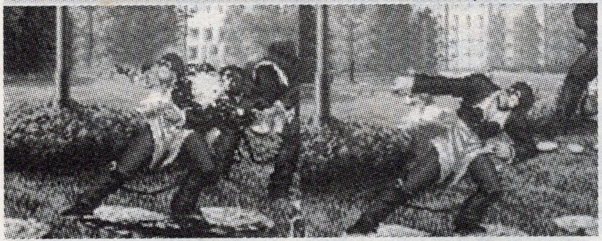
站立超重击(判定属于上段) 必



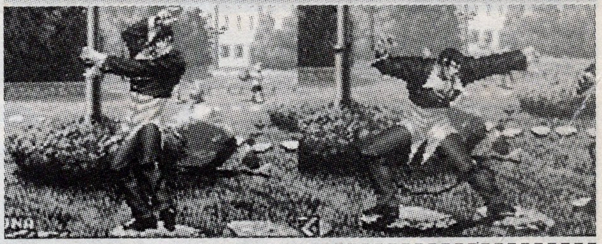
空中超重击(攻击判定属于上段) ×



防御后的反击(攻击判定属于上段) ×

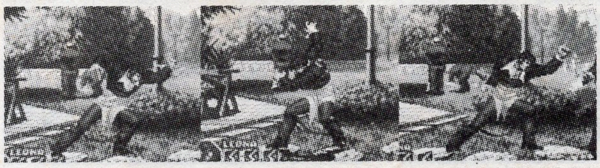


移动攻击(攻击判定属于上段) ×



外式・梦弹→+A・A 必

解说:攻击判定为上段、上段



百式・鬼烧 →↓↘+A or C SC

解说:攻击判定为上段



外式・轰斧 阴 →+B 必

解说:攻击判定为上段、中段

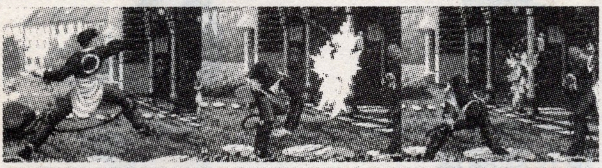


外式・百合折 跳跃中←+B 无

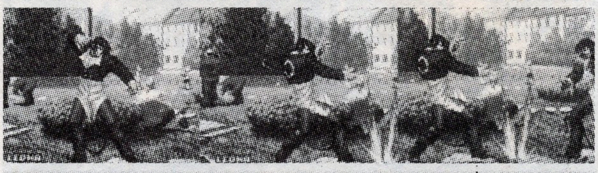
解说:攻击判定为上段



三百拾二式·爪栉 →↓↘+B or D	无
解说:攻击判定为上段	



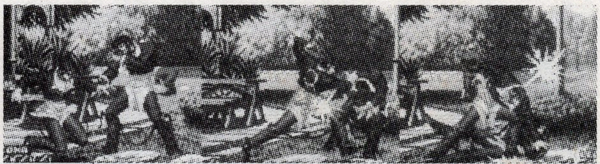
百八式·暗拂 ↓↘→+A or C	SC
解说:攻击判定为上段	



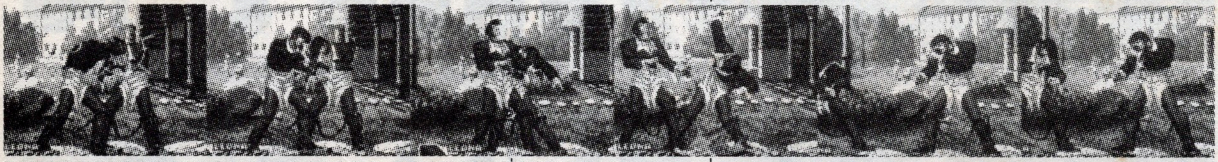
百二拾七式·葵花 ↓↙←+A or C(三回入力)	无
解说:攻击判定为上段、上段、中段	



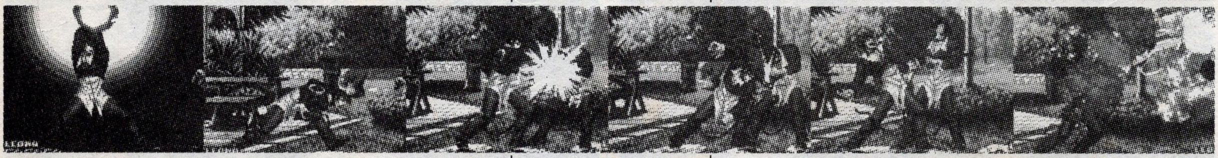
二百拾二式·琴月阴 →↘↓↙←+B or D	无
解说:攻击判定为上段	



屑风→↘↓↙←→+A or C	无	解说:投技范围内有效



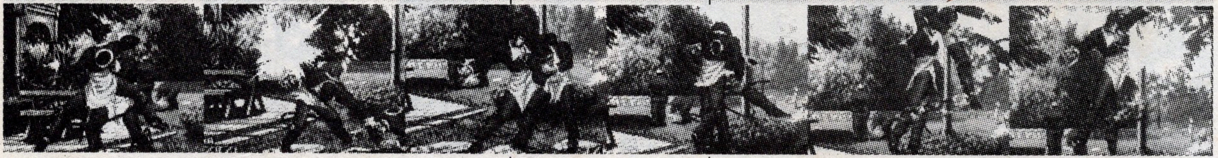
禁千二百拾二式·八雉女 ↓↘→↘↓↙←+A or C	无	解说:攻击判定为上段



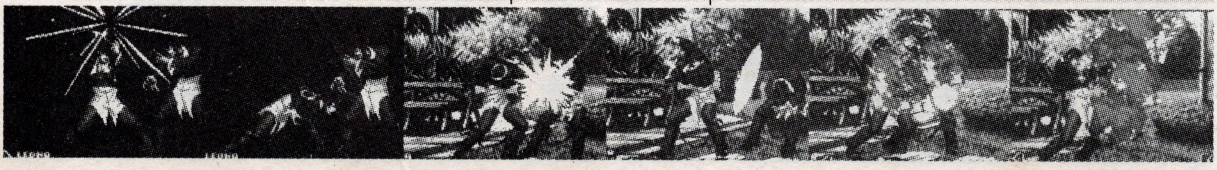
MAX版禁千二百拾二式·八雉女 ↓↘→↘↓↙←+A or C	无	解说:攻击判定为上段



里三百拾二式·折爪栉 ↓↘→↓↘→+B or D	无	解说:攻击判定为中段



MAX版里三百拾二式·折爪栉 ↓↘→↓↘→+B or D	无	解说:攻击判定为中段



3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

街头霸王Ⅲ第3次打击

"街头霸王Ⅲ 3rd"基本系统介绍

格档

做法很简单，上段格档的摇杆向前，下段格档为摇杆向正下。空中的格档只有摇杆向前。这一点与前作不同，老玩家要小心。另外在摇杆向前或正下方按住的状态时，格挡的承认时间长，但不易掌握。

跳攻击

各人物的性能虽不同，但只要按下中拳和腿键就可发出此技。此技不能蹲防，且摇杆必须回到空档才可以发出。因为出招的时后要小跳一下，所以还有躲开对手的扫腿攻击的效果。

投掷

在对战的时后，把小拳和腿键同时按下就可以发出投掷技。但输入指令后不会马上成功，因为在抓住对手前会有一段时间。另外一些人物的空中投掷也是同一方法。

投掷摆脱

可以有效的摆脱对手的投掷动作，其做法与普通投掷同样，也是小拳、腿键同时按。但空档、出招以及被投掷的动作之中并不有效。另外，因为有效时间短，所以要稍提前一些。

EX必杀技

输入必杀技指令的同时，按两个以上的拳或腿键，可使必杀技更强大。有由小→中→大的几个阶段。但是要消耗一定SA槽，只有气槽闪烁时可使用。可使用的必杀技可参照各人物的技表中有★的部分。

超必杀

当超必杀使用时要消耗气槽，且气槽应主要用于攻击。不同技的气槽和存储数也不同，而且用途也差别很大。另外超必杀可以与其它技组合使用，总之战略性很高。在本文中气槽被记为『SA』。

超级抵消

超级抵消基本上用于抵消必杀技并变为SA。当然也有例外的用于普通技使用的时候。使用熟练可扩展战略，并使得combo变稳定。对于初玩者是很难的技术，应多加练习。另外，本文中记为SC。

target combo

这是各人物具有的带有限制的连锁combo。所谓限制，就是只能由特定的组合发出。这个在好时机时按键发动的系统，也有小→中→大的不同效果。另外在空中也有target combo。

前后冲刺

对战中利用前冲刺可以快速接近对手，而后冲刺则可以快速离开敌人。在游戏中前后冲刺毫无疑问是重要的行动之一。操作方法与一般格斗游戏同样，但有时会与格档的方法搞混。

高跳

游戏中利用↕进行跳跃，要比普通跳跃移动得更高更快。另外有的人物的高跳可抵消特定的技，因而可以在空中进行追打，当追赶对手至画面一端时，高跳也是个有效的技术。

受身

也就是所谓的受身，DOWN回避技。可迅速恢复自己的站姿。对于投掷也同样有效，有机会应多加使用。但并非对手所有DOWN技皆有效，有些对SA和一部分必杀技无用。本文中写为QS。

STUN槽

在体力和气槽之下的就是STUN槽。虽可慢慢地进行恢复，但受到连续不断的伤害后气槽就增长，当变满时就会气绝。stun槽长度因人而异，最初可能不太习惯，但在战斗中却要时刻注意。

蹲反击

所谓蹲反击，就是在下蹲状态下可给对手以更大的伤害。使用此技，无论对手下蹲还是攻击时都可给以巨大的伤害。另外当连续技击中下蹲对手的技时，对手会变为战立状态，并不能再使用蹲反击。

great judge系统

这是一个用来评价的系统。无论你是与CPU进行对战还是与对手战斗，在每场比赛后都会给与你评定。评定你的项目有攻击、防守、技巧、EX点4个项目，其综合评价是用字母表示出来的。

个人动作

同时按大拳和腿键就可发出。使用后气槽稍上升，有时人物的伤害力上升或スタン槽回复速度变快，有的个人动作具有攻击判定。实际战斗中上升气槽的效率较好，可与挑发配合使用。

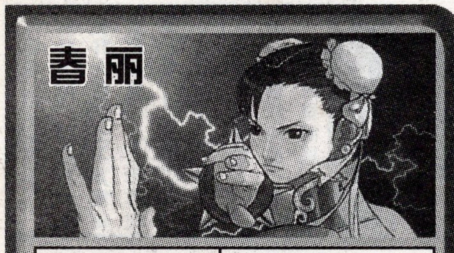
平局

在与对手或CPU对战的时候双方在攻击对方的同时都受到对方的攻击且体力都减为零，或时间结束而双方体力相同时就会变为平局。在3rd中双方都会有个D的标志。头一局打成平局时，下一局就变为最后一局了。

judgement

在与CPU或对手对战时，当你们对战到最后一局时还为平局的时侯，系统就会让美丽的女孩们来为你们作出评定。而她们的判断标准是依靠各方的great jude来判定的。

春丽



特殊技	
龙星落	空中近敌时下要素以外方向转 P + 轻 K 同按
未有正式公布名称	← + 中 P
未有正式公布名称	→ + 中 K
未有正式公布名称	→ + 重 K
踏住	跳跃中 ↓ + 中 K
未有正式公布名称	↘ + 重 K
必杀技	
百裂脚★	K 连打
气功拳★	←↙↓↘→ + P
SPINNING BIRD KICK★	↓储↑ + K
霸山蹴★	→↘↓↙← + K
SUPER ARTS	
气功拳	↓↘→↓↘→ + P
凤翼扇	↓↘→↓↘→ + K
天星乱华	↓↘→↓↘→ + K

必杀技的解说

●百烈脚

一瞬间就能达到数次连击的脚技，连打速度越快伤害越大，EX时命中数量要高许多，并且攻击判定出现时间很早。

●气功拳

前方突进式飞行的道具，至于当中最大的特征，莫过于其轻重攻击的特性，其中重气功拳虽然缺点是攻击距离较短，不过优点则是攻击起动时间够快，加上出招前后空隙也少，绝对适宜于连续技中使用。相反，轻气功拳的优点在于攻击距离较远，可是出招和收招的时间也同样地慢，安全性自然下降。

●SPINNING BIRD KICK

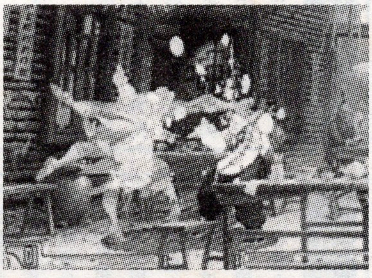
与以往同样，SPINNING BIRD KICK只要一旦击中对手，或是对手挡格也不会出现攻击后硬直的时间差，不过，假如对手蹲下回避，而令攻击出现落空的情况的话，空隙和破绽自然就会相对地增大。

●霸山蹴

形式、攻击与旋圆蹴十分相似的中段技，其中两者不同的地方就是霸山蹴的动作相对较大，至于相同的地方，则是两者同样主要用于CANCEL下段技使用。



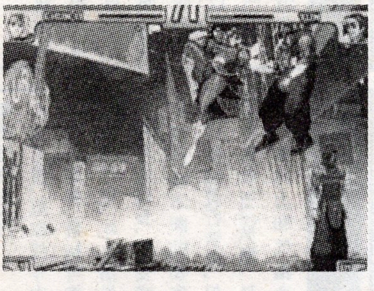




人物性能分析

从前以蹲下中脚作为主轴的春丽，虽然在战斗风格上与以往有着很大的分别，不过共通的地方就是依然以近中蹴这种长距离攻击（站立及蹲下重拳）控制范围，例如蹲下中脚或重拳CANCEL重气功拳，便是在接近战中最有效的基本连续性攻击，加上轻盈的LEAP ATTACK和中段特殊技(→+中K)，以及针对技后空隙或破绽的突进式DASH投技，令其构成轻快的战术效果。至于对空方面，春丽仍然是以站立中拳及重拳作为主导攻击，而空对空方面，大可以使用前跳重拳或垂直重脚来截击对手，如若对手使用空中BLOCKING对策的话，则以龙星落来与对方较量，这时就需要看判定了！





推荐通用连续技

●蹲下中K或大P→气功拳→气功掌或风翼扇
(加追打攻击)

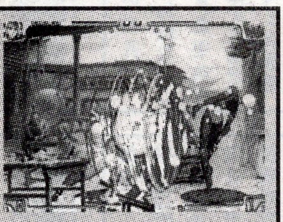
如果在攻击最后时要使用风翼扇进行攻击的话，那么可使用跳起大K或大P来进行最后的追打攻击。

SUPER ARTS

气功掌

◇储存数量……1 LEVEL

与以往同样，是非持有无敌时间的超必杀技，不过由于本身的攻击判定大，加上起动速度，所以也是集对空、反击和连续技特性于一身的SUPER ARTS。



▲在对空中敌人使用时，并不会全部命中。

凤翼扇

◇储存数量……2 LEVEL

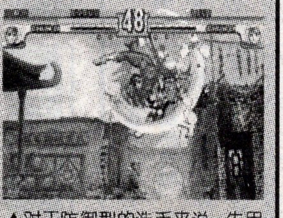
近中距离突进技，同样是没有无敌时间的超必杀技，特点是起动速度高，因此适用于连续技或防御后反击之用。此外，凤翼扇的另一个特点，就是能够以HIGH JUMP CANCEL凤翼扇中最后一脚（注：本身不能CANCEL），作为追打浮空中的对手，所以使用时就可要注意！



天星乱华

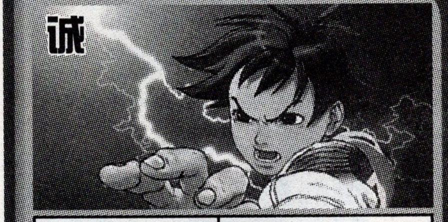
◇储存数量……3 LEVEL

类似“神龙拳”式回转上升，然后再以霸山蹴落下（所以最后为中段）的超必杀技，攻击范围方面稍狭窄，但是由于持有极长的无敌时间，因此是对空或着防御后反击的专用技。



▲对于防御型的选手来说，先用春丽时主要依靠本招术。

诚



特殊技	
未有正式公布名称	→＋轻 K
必杀技	
突进正拳突疾风★	↓↘→＋P(能够按着 P 键储劲，以及在储劲中按 K 键解除状态)
直上正拳突吹上★	→↓↘＋P
打下手刀(下风)★	↓↙←＋P
吊喉轮 唐草	→↘↓↙←＋K
闪空踵落 剑★	空中↓↙←＋K
SUPER ARTS	
正中线五段突	↓↘→↓↘→＋P
暴土佐波碎	↓↘→↓↘→＋K
丹田练气・攻之型	↓↘→↓↘→＋P

必杀技的解说

●突进正拳突 疾风

快速的前方突进技，可按住键储劲，当发现有危险时，可以用K来解除本招的储劲状态。巧妙运用此种变化可以骗过对手的各种攻击。

●直上正拳突 吹上

如果说是对空技，倒不如说是针对跳往背后对手的必杀技罢了！虽然特点是威力大和气绝值高，但是速度方面则略为逊色。至于EX必杀技特性方面，最大特点就是能够向前方作出短距离移动，而且击中对手时，也可以立即利用HIGH JUMP加上『闪空踵落』作为追打攻击。

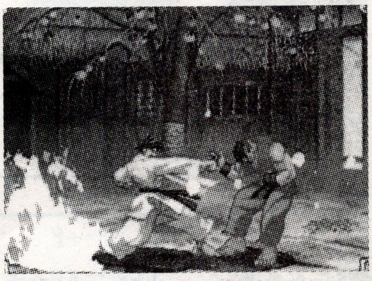
●打下手刀(下风)

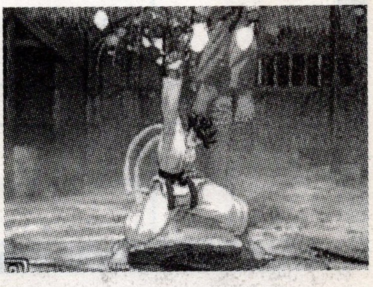
打下式手刀的中段技，起动速度方面并不算高，虽然攻击的轻重，是会影响必杀技的速度，可是能够将对手击至倒地的特性则依然不变。

●吊喉轮 唐草

普通指令投，优点是起动速度快，而且击中对手时，能够目押连击通常技或『突进正拳突 疾风』，弥补攻击力低的缺点，如果可以适当地配合DASH突进使用，就更能解决投技判定范围狭窄的问题。







SUPER ARTS

正中线五段突

◇储存数量……1 LEVEL

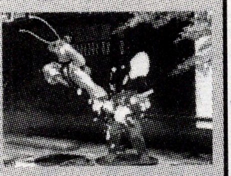
大威力连续攻击，气绝值高，能够SUPER CANCEL（打下手刀"下风"）中使用，但是必须要连续3发完全命中对手才会达到应有的伤害，否则很危险。



▲最适合于攻击敌人的破绽时使用的技巧。

暴土佐波碎

◇储存数量……2 LEVEL



类似"狂牙"的超必杀技，其中攻击的轻重，是会影响技攻击的角度，至于特点就是击中对手以后，能令其轰飞至空中，待落下时作出追打攻击。此外，自方在版边击中对手时，玩者亦可以利用HIGH JUMP尾追对手，以"中・闪空踵落 剑"攻击，然后于着地时再加上"中・直上正拳突 吹上"作为追打。

丹田练气・攻之型

◇储存数量……1 LEVEL

发动后，SUPER ARTS GAUGE会转化成TIME GAUGE，在发动时间完结之前，MAKOTO除了攻击力会大大提升之外，普通攻击亦会相应变成防御不能技。



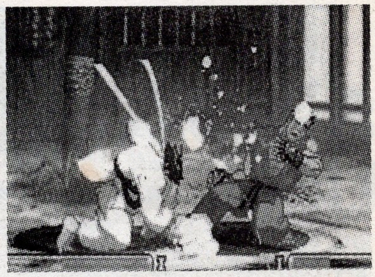
▲摆出这个姿式时，角色会进入不能防御的状态。

人物性能分析

通常技攻击集中近蹴和多用途的MAKOTO，表面看似行动能力缓慢，其实移动方面主要在于速度极高的DASH身上，加上虚实难辨的『突进正拳突 疾风』及指令投『吊喉轮 唐草』，令其构成以静制动的基本战术。

突进正拳突 疾风

顾名思义，是为突进式的必杀技，特点是以攻击的轻重，确定必杀技的移动距离和速度，不过威力方面则相应不变，缺点是对手挡格以后，能够即时作出反击。此外，『突进正拳突 疾风』的另一个特点，就是能够利用持续输入按键来控制攻击的时间，其中储劲的时间越长，对手挡格后能够反击的机会也越小。而且在储劲中输入脚键，更可以立即解除状态，作出其他行动，所以是MAKOTO主力型必杀技之一。





推荐通用连续技

●唐草→站立大P→突进正拳突 疾风（需用大P使出）

本连续技气绝值很高，当对手被击昏时，应立即进行追打。

拥有变幻自如的攻击方式！

TWELVE



特殊技	
未有正式公布名称	空中→→
未有正式公布名称	↗↗
必杀技	
N.D.L. ★	↓↘→+P
A.X.E. ★	↓↙←+P·P 连打（能于空中使用）
D.R.A. ★	空中↓↙←+K
SUPER ARTS	
X.N.D.L.	↓↘→↓↘→+P
X.F.L.A.T.	空中↓↘→↓↘→+K
X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P

必杀技的解说

●N.D.L.

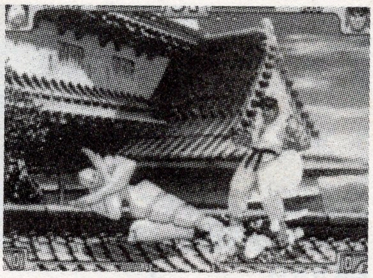
本招术属于远距离型打击技，共分为轻、中、重三种，其距离也各不相同，至于EX必杀技则会自动追击行动中的对手，主要用于远距离突击和牵制时使用，或截击刚使用飞行道具的对手，但要注意出招后有破绽。

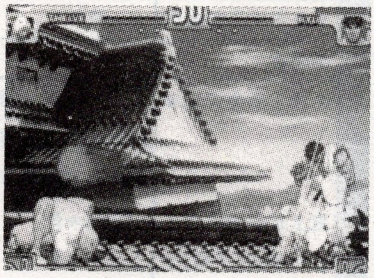
●A.X.E.

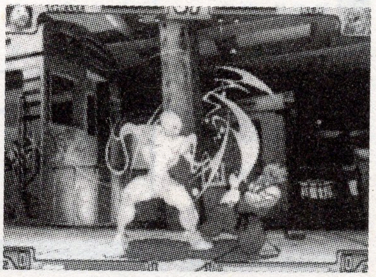
本招式是属于连打式的多段进攻技，可用于地上或空中，本招式的特点是当使用时攻击的轻重，能够影响到攻击及连打的威力，加上能于首段SUPER CANCEL往SUPER ARTS，所以是连续技的主力攻击之一，但同样也需要注意会有破绽出现，因此应用于连续技时，必须确认本招术能够完全命中敌人才能使用。

●D.R.A.

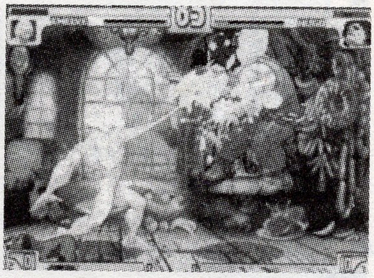
突进下降的空中专用必杀技，持有中段技的特性，而且攻击的轻重，也会影响技攻击的下降角度和速度，当然攻击对手的打点越低，对手能够反击的机会也越小，所以如果可以适当地配合A.X.E.混杂使用，则会收到意想不到的效果，这种骗招的方式最好在己方主动攻击的时候使用，这样可以掌握进攻的主动权。











人物性能分析

突破一般角色常规的TWELVE，除了拥有变幻自在的身躯之外，更持有空中滑翔的特异体质，令到TWELVE的行动和攻击变化，成为战斗最重要的部分。必杀技方面，虽然只仅有三招，但是由于TWELVE具有空中DASH及低空滑行等特殊能力，加上占尽优势的空中通常技（重拳或中脚），以及连打必杀技A.X.E.再加上空中BLOCKING，所以空中战就相对成为TWELVE攻击的主轴。

SUPER ARTS

X.N.D.L.

◇储存数量……2 LEVEL

强化型N.D.L.的超必杀技，能够CANCEL连击小技使用，不过由于硬直时间长，所以并不适合作为近距离之用，是为确认情况下的连续技专用攻击。

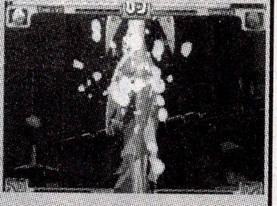


▲因为硬直时间很长，所以不利于单独使用。

X.F.L.A.T.

◇储存数量……2 LEVEL

空中专用突进型超必杀技，其中攻击对手的位置不异（地上或空中），HIT数和攻击力也不尽相同，主要用于HIGH JUMP CANCEL站立中脚后使用。



▲使用这招最主要的是应首先判断清楚敌人所在的位置。

X.C.O.P.Y.

◇储存数量……1 LEVEL

发动后，SUPER ARTS GAUGE会转化为TIME GAUGE，在发动时间完结之前（约25秒），能够变成对手的模样，虽然攻击力方面会变得异常接近，但是需要消耗SUPER ARTS GAUGE量的技则一概不能使用。



推荐通用连续技

●转大K→小扫腿→小A.X.E

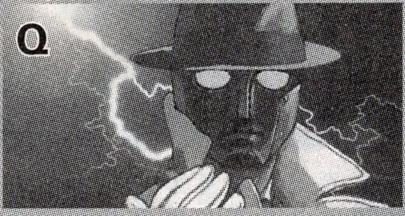
A.X.E是2发击4hit。从小技可接的必杀技只有小A.X.E。

●转大K→站中K→抵消(X.N.D.L)或HJ抵消(X.F.L.A.T)

X.N.D.L可由小技连接使用。

X.F.L.A.T高跳抵消。必须在超低空发出。

拥有变幻自如的攻击方式!



特殊技	
未有正式公布名称	↘+重K
必杀技	
突进头部打击(暂称)★	←储→+P(能够按着键储劲)
突进入肢打击(暂称)★	←储→+K
高速度连续打击(暂称)★	↓↙←+P
捕获及痛恨打击(暂称)★	→↘↓↙←+K
SUPER ARTS	
突进及致死连续打击(暂称)	↓↘→↓↘→+P
腹部及后头部之痛打(暂称)	↓↘→↓↘→+P
爆发伴随打击与捕获(暂称)	↓↘→↓↘→+P后 ↓↘→+P或K

SUPER ARTS

突进及致死连续打击(假)

◇储存数量……2 LEVEL

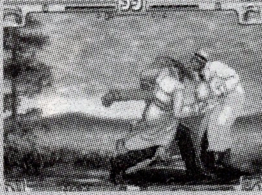
强化型的"突进头部打击(假)和"突进下肢打击(假)和"突进下肢打击(假)",能够作出三次上段及一次下段攻击，由于威力大和SUPER ARTS GAUGE储存速度高，所以实用性极高的SUPER ARTS之一。



腹部及后头部之痛打(假)

◇储存数量……1 LEVEL

猛击对手的腹部之后，用拳击打后脑的技。是攻击力强大的超必杀技，其中最后一击能够轰飞对手至空中，待落下时以"突进头部打击(假)"作为追打。

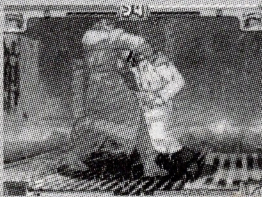


▲只需一个存储数量就可以发动连续的攻击。

爆发伴随打击与捕获(假)

◇储存数量……1 LEVEL

发动后追加输入指令的打击系投技,其中SUPER ARTS发动以后，SUPER ARTS GAUGE会转化成TIME GAUGE,在发动时间完结之前作出无限制的攻击。

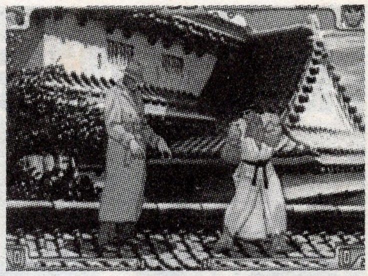


▲攒足气槽后，就时刻准备着使用了。

必杀技的解说

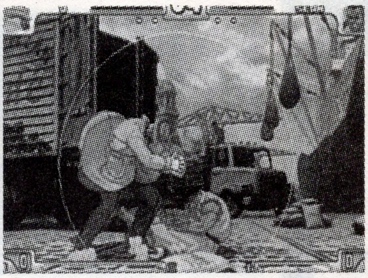
●**突进头部打击(暂称)**

突进打击技，其中以攻击的轻重，确定必杀技的移动距离和速度，不过威力方面则相对不变，而且输入指令后按着键不放的话，更能转化成带有中段效果的攻击，所以使用时可要注意!



●**突进下肢打击(暂称)**

同样是突进打击技，不过分别则在于主要攻击下半身部分(下段)，其中以攻击的轻重，确定必杀技的移动距离和速度，缺点就是对手挡格以后，会出现极大的空隙和破绽，所以建议不宜多用，最好的方法则是混杂『突进头部打击(假)』，作为下中段二择使用。

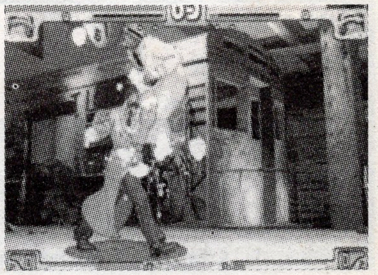


●**高速度连续打击(暂称)**

连续三次攻击，其中攻击的轻重，会影响攻击的位置和方向，例如轻和中攻击主要用于连续技方面，而重攻击则作为对空之用。

●**捕获及痛恨打击(暂称)**

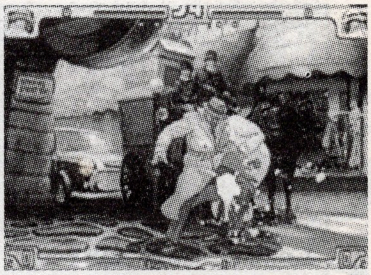
抓住对手的同时猛击腹部，之后将对手击至空中。是Q的主力型指令投，能够一下子击飞对手至空中，作出各种空中追打攻击，其中必杀技是以攻击的轻重，来决定投掷对手落下的方向。

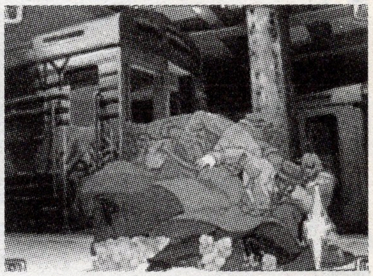


人物性能分析

以投技作为主导的角色「Q」，由于通常技起动速度低，所以各种攻击主要集中于力量方面及中间蹴的牵制。至于对空方面，Q拥有仅次于HUGO的庞大身躯，所以使用站立中拳就已经足够对空截击对手。

另外一个很重要的技是近距离中K。这是Q唯一一个可以抵消后连接必杀技的技，在战斗中绝不可以缺少。Q的蹲攻击的距离长，但其防后的空档较大，使用时一定要小心。





推荐通用连续技

●**跳大K→近距离站中K→突进头部打击→SC突进和致死连续打击。**

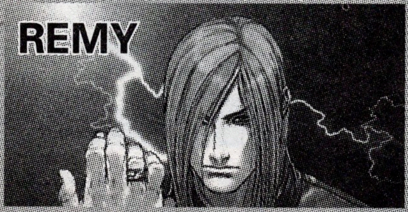
最后的SA可变为对腹部和后脑部的打击。后者使用在使用后，在落地时还可以使用突进头部。追打的窍门就是下降一步后立刻发出大攻击。

●**大捕获和痛恨打击→EX突进头部打击→中的高速连续技**

必需用大发出指令投，日后才可使用EX版，EX版攻击后，对方跳返攻击时可时用追打。

拥有变幻自如的攻击方式!

REMY

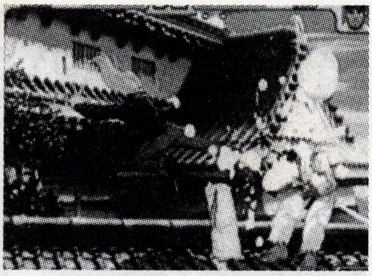


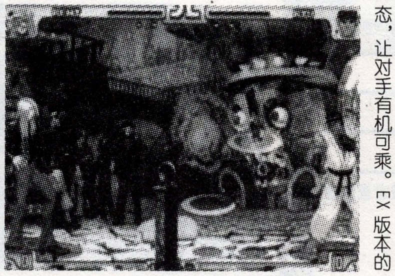
必杀技	
VERUTYU 之残光·OTTO★	←储→ + P
VERUTYU 之残光·BASS★	←储→ + K
MA·SHERRIES 之悲哀★	↓储↑ + K
脸色苍白 RUGURE★	↓↙← + K
SUPER ARTS	
愤怒之 SHUPERUNOVA	↓↘→↓↘→ + P
VIERUJU 中安息	↓↘→↓↘→ + K
伤心之 NOKUTURUNU	↓↘→↓↘→ + K

必杀技的解说

●VERUTYU 之残光·OTTO&BASS

前方突进式的飞行道具，是为远距离战中的强力兵器，共分上段（OTTO）和下段（BASS）两种，优点是起动速度高和破绽空隙少，绝对适于连续技中使用。至于缺点方面，OTTO 的问题就是部分角色可以利用蹲下来回避，相反，BASS 则会令上方出现真空的状态，让对手有机可乘。EX 版本的『VERUTYU 之残光』，速度方面比普通的更高，而且在一定距离以后，攻击更会中途自动上下分裂，其中 OTTO 就是会由上段再分裂出下段，反之 BASS 则逆然。



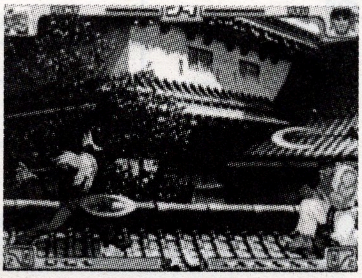


●MA·SHERRIES 之悲哀

与『SOMERSAULT KICK』十分相似的对空技，特点是斜上方向攻击判定极大，所以对于对地（轻攻击）或对空（中、重攻击）方面也具有很大的作用，不过亦由于对手可以利用空中 BLOCKING 对处，因此也不要过份信赖。至于 EX 必杀技则为两段攻击，持有无敌时间，能够针对使用空中 BLOCKING 的对手。

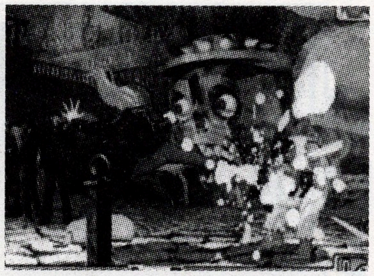
●脸色苍白 RUGURE

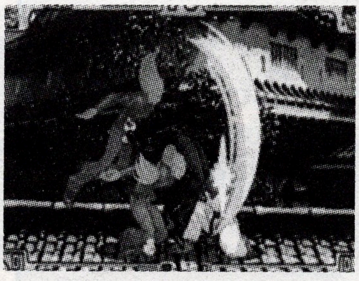
适用于地上战之中的突进技，特点是对手挡格时，不容易露出反击的机会，其中与大部分必杀技同样，能够以攻击的轻重，作为决定技攻击的移动距离和速度。



人物性能分析

储系型角色「REMY」，特点在于其两种特性的飞行道具和判定极强的对空技。在通常技性能方面，REMY 主力放在站立及蹲下中脚之上，如果能够适当地配合突进技『脸色苍白 RUGURE』交替使用，就可构成地上战中最主要的攻击。至于对空方面，通常技中比较推荐的为蹲下重拳，在击中对手的时候，可以作出各式各样的追打攻击，而且也是对策空中 BLOCKING 的有效技，所以实用性是相当高。





推荐通用连续技

●下蹲大 P→MA·SHERRISE 之悲哀

●投掷→MA·SHER-RISE 之悲哀

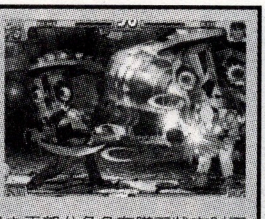
●蹲中 P→抵消愤怒之 SHUPE RUNOVA 或 VIERUJU 中安息



SUPER ARTS

愤怒之 SHUPERUNOVA ◇储存数量……2 LEVEL

强化型的“VERUTYU 之残光”，最大优点是出招前后空隙少，对手挡格以后也不容易直接作出反击，在对战的过程中是有效削减对手体力的招术，可以放心使用。但是由于部分角色在蹲下状态时不能全数击中，所以对于连续技方面有着一定的影响。



VIERUJU 中安息 ◇储存数量……2 LEVEL

安全性最高的超必杀技，重点是起动速度高和攻击威力大，加上持有无敌时间，因此是连续技或对空方面实用性最高的 SUPER ARTS。



▲可使用的范围比较广，而且便于组成连续技。

伤心之 NOKUTURUNU ◇储存数量……1 LEVEL

“当身”性质的超必杀技，但凡能够 BLOCKING 的非飞行道具也可照单全收，弱点是落空时破绽奇大，或是对手使用离地型攻击时不能作出致命的一击。



▲虽然攻击的效率很好，但冒险的可能性也很高。

ALEX



特殊技	
CHOP	→＋中 P
未有正式公布名称	→＋重 P
未有正式公布名称	←＋重 P
FLYING CROSS CHOP	垂直或前方跳跃中下要素方向＋重 P
HEAD BUTT	近敌时←＋轻 P 轻 K 同按
SLEEPHER HOLD	近敌背后时←＋轻 P 轻 K 同按
必杀技	
FLASH CHOP★	↓↘→＋P
POWER BOMB	近敌时→↘↓↙←＋P
BACK DROP	近敌背后时→↘↓↙←＋P
AIR KNEE SMASH★	→↓↘＋K
AIR STAND PIT★	↓储↑＋K
SLASH ELBOW★	←储→＋K
SPIRAL DDT	→↘↓↙←＋K
SUPER ARTS	
HYPER BOMB	近敌时方向杆转一圈＋P
BOOMERANG LAID	↓↘→↓↘→＋P
STUN GUN HEAD BUTT	↓↘→↓↘→＋P

必杀技的解说

●FLASH CHOP

用手拨出光刀，可以抵消一般飞道具，轻 P 使出的话出招会较快，中 P 使出会慢一些，但对手中招手转身时间会长一些，重 P 使出的话，出招时间慢，但追打的时间较长。EX 版除了攻击力大了及 HIT 数会增加之外，对手中招后还会被轰飞。

●POWER BOMB/BACK DROP

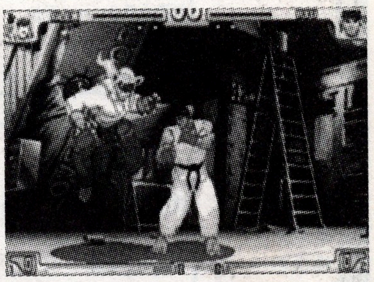
这一招投技的攻击力亦很大，虽然有效的范围不远，但大有可以在 BLOCKING 后或者用 FALSH CHOP 击中对手后使出。

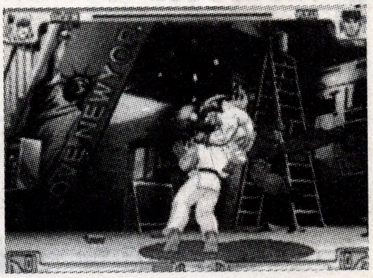
●AIR KNEE SMASH

用膝盖抓住空中的敌人并摔到地上的技。优点是出招快，不过对手是可以用 BLOCKING 对付所以之中使出的话收效大。EX 版是会增加少量攻击力，而且出招时攻击判定更大。

●AIR STAND PIT

跳跃至空中并用脚践踏对手的招式，用不同的 K 使出的话，距离会有所不同，由于这一个关系，防御的时候要站起来。而在 EX 版中，是会有导向成份的，若对手发出飞行道具的话，大家可以立即使出，这是一个比较安全的使用方法。



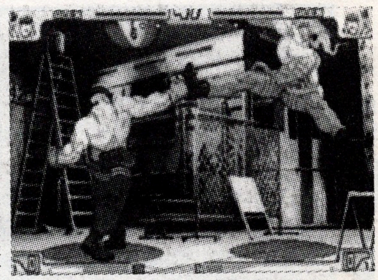


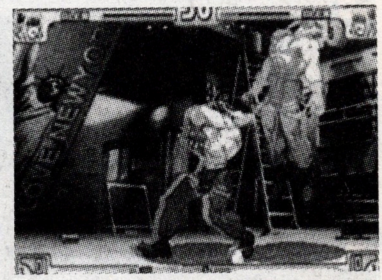
●SLASH ELBOW

这是一招新招，可算是他的杀着，是用冲刺来缩短距离并发出肘击的突进技。出招时会向前冲，特别之处是若对手一中招的话，可以立即接超必杀，而且出招及收招都十分快，就算对手挡了，亦难以反击，的确是十分可靠。EX 版除了 HIT 数及威力增多之外，距离亦可以十分远，可由中攻击抵消后组成连续技。

人物性能分析

于上一作中作为主角的艾立克斯，在本作中有了十分大的改变，虽然只是增加了一招 SLASH ELBOW，但这就令他的攻势变得更加多元化。站立中 K 依然是一招中距离的截击技巧，蹲下重 P 若作对空用的话亦是非常不错，就算与对手一同中招，艾立克斯更可以立即用 AIR KNEE SMASH 追打。当然，最重要的还是艾立克斯的攻击力依旧是十分强大，无论是采用猛攻还是趁隙反击，只要能击中对手，便会给其造成极大伤害。总的来说，艾立克斯已由一个以守为攻，稳守突击的角色，变成可以攻击可以防守，变化极多的强者。





推荐通用连续技

●近距离站中 K→小 FALSH CHOP

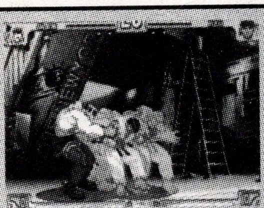
●近距离站中 K→EXFALSH CHOP（第一锻 SC）→BOOMERANG LAID

●中或大 Fチョップ后追打→PowerBomb 或◆＋大 P 或近距离站中 K 或 SA

SUPER ARTS

HYPER BOMB

◇储存数量……1 LEVEL



威力十分大的超必杀投技，可以给对手一个重击，弱点是储存 BAR 只得一行，所以使出时要慎重一些啊！若用了一定次数的 PERSONAL ACTION，或许可以给对手一击必杀呢？

BOOMERANG LAID

◇储存数量……2 LEVEL



▲攻击时的距离较远，但此后有时会不能进行投掷。

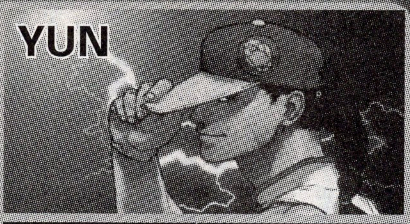
使出时会用拳作乱舞攻击，HYPER BOMB，但优点是可以按驳超必杀 LSH BOMB 使出，而且储存 BAR 有 2 行，的确是十分好用的一招超必杀。

STUN GUN HEAD BUTT

◇储存数量……1 LEVEL

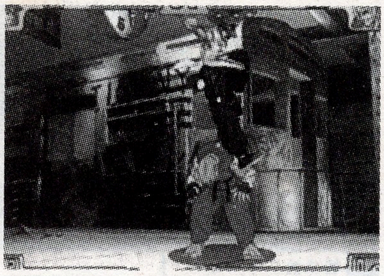


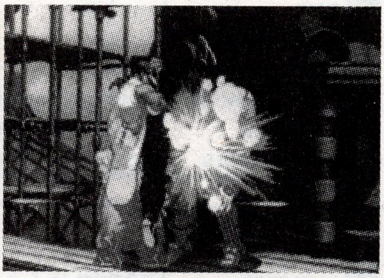
这一招超必杀虽然储存 BAR 只得 1 行，而且攻击力不算十分大，不过若一击中对手的话，对手会立即晕，这时大家可以用连续技再向他攻击，而且方向可以用不同的 P 来调较，用作对空用的话命中率会较高。



TARGET COMBO	站立中P·站立重P·←+重P
	跳跃中轻P·→+重P 蹲下中)·蹲下重P 站立轻P·站立轻K·站立中P
特殊技	
未有正式公布名称	→+重P
旋风脚	→+中K
雷击蹴	垂直或前方跳跃中↘+中K
必杀技	
铁山靠★	→↓↘+P
绝招步法★	↓↘→+P
二起脚★	→↓↘+K
虎扑子	↓↙←+P或PP以上同按
前方转身	近敌时→↘↓↙←+K
SUPER ARTS	
扬炮	↓↘→↓↘→+P
枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
幻影阵	↓↘→↓↘→+P

必杀技的解说





●铁山靠

这一招是新的突进系必技，虽然出招十分慢，但是攻击的距离也很远，攻击判定亦十分强，在一定距离截击对手的攻击是一个不错的选择。若要接连续技使出的话，大家可以用TC3后立即用轻P使出呢！EX版的铁山靠，出招十分快并且距离极远，大家一定要看准时机使用啊！

●绝招步法

这一招是突进系必杀技，与上集可算是一模一样；它的优点是出招快，并且攻击距离远，除了用作向对突击外，更可以接连续技使出。还有，当用站立中K对空而又击中对手时，大家可以用中P或重P的绝招步法来追打。

●穿弓腿

YUN在今集中的穿弓腿，并不可以向前移动。EX版的话，是可以向前轻微滚动的。

●虎扑子

出招时会有一点慢，不过攻击判定十分强，大家可以在中距离使出这一招截击对手的攻击。若利用两个拳来使出这一招的话，是可以有这一招的假动作的。应利用攻击判定的持续时间长，在对手站起时进行攻击。

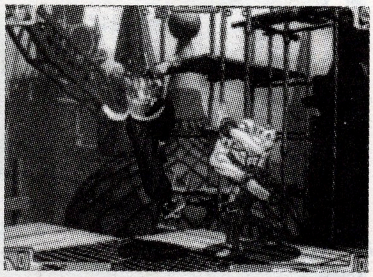
●前方转身

由前作承继下来的招式，是转至对手的身后进行投掷的技。特点是可以走到对方的后面且仍能比对手先行动，然后立即施以重击，但是有效距离十分短，自己使用的时候一定要留意，同时也要当心对手近身时使用此招。

此外可连接一个不消耗气槽且对手所有的人物都比较有效的技，就是蹲中K↓中绝招步法。

人物性能分析

除了穿弓腿不会向前移动及去掉转身穿弓腿外，其他的招式都与过去一样；改变了的通常技只得跳起中K，与扬一样了的跳起中K可作对地之用。他除保留了上一集的全部必杀技之外，还新加了一招必杀技——铁山靠，这一招的攻击距离甚远；另外，新加的SUPER ART——扬炮，其威力可以媲美隆的真·升龙拳。综合以上的特点，再配合他的灵活身手，YUN完全可以向对手作狂攻猛打，令其喘不过气来；所以于今作中的YUN可说是一个全攻型的角色。虽然YUN在今作中，用站立中K对空又击中对手的话，不能用穿弓腿作追打，但是大家可以用中P或重P的绝招步法来追打，若对手在版边的话，更可以用扬炮或枪雷连击追打呢！还有一点，就正如YUN一样，他的站立中K虽然不可以抵消任何招术，但其实是可以抵消HIGH JUMP的，这么便可以同样在HIGH JUMP后立即使出雷击蹴进行攻击。



推荐通用连续技

●TC(近小P→小K→中P)→小铁山靠

由TC连接的连续技易踢中，最后的铁山靠可以是EX版。

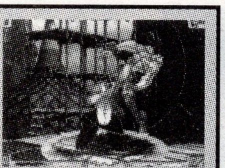
●TC(中→大→◆+大)扬炮→铁山靠→绝招步法

SA是扬炮时的基本连续技，在TC的第3发时用SC发出扬炮。始动技的中P可由蹲小P连接

SUPER ARTS

扬炮

◇储存数量……1 LEVEL



新加入的这一招SUPER ART，攻击力的确是大得惊人，真的可以媲美阿隆的真·升龙拳及伊吹近身使出的铠通，除了可以接连续技使出之外，在击中了对手后，更可以用轻P使出的铁山靠追打，若对手在这时近的话，更可以使用多一次轻P的铁山靠或绝招步法来追打多一次。

枪雷连击

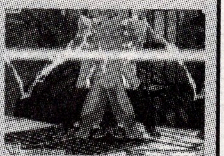
◇储存数量……3 LEVEL



这一招旧SUPER ART，特点是出招时无敌时间长，由于它是一招突进系的SUPER ART的关系，所以往往可以用来作截击之用，而且储存量有3行之多，大家差不多可以在每一次使用连续技时配合使用。

幻影阵

◇储存数量……1 LEVEL



这一招旧SUPER ART虽然可以制造两个分身，给对手多两HIT攻击，但由于时间槽太短，而且储存量只有一行，所以若是要使用的话，还是接在连续技后为好！还有一点是十分重要的，就是在使用了幻影阵后，是不可以使用TC的。总而言之，幻影阵并非有效的超必杀技，玩者要仔细考虑。



TARGET COMBO	垂直或前方跳跃中中K·空中↘+中K
	站立轻K·站立中K·站立重K 站立中P·站立重P·←+重P
特殊技	
旋风脚 雷击蹴	→+中K 垂直或前方跳跃中↘+中K
必杀技	
螳螂斩★ 穿弓腿★ 白虎双掌打 前方转身 快跑	↓↘→+P(能够连续输入三次) ↓↘→+K ↓↙←+P 或 PP 近敌时→↘↓↙←+K →↓↘+K
SUPER ARTS	
雷震魔破拳 转身穿弓腿 星影圆舞	↓↘→↓↘→+P ↓↘→↓↘→+K ↓↘→↓↘→+P

必杀技的解说

●螳螂斩

这一招新必杀技攻击范围十分广，而且可以连续三次输入，也就是说可以出了一下或者两下后停手，若对手中招的话，便立刻输入余下的指令；不过它还是有弱点的，就是在对手挡了第三下时，会有一段硬直时间，而这一段时间是足以被对手还以重击的，它EX版是可以增加HIT数，若接连续技使用的话会十分不错。另外，这一招若在使用了SUPER ART——星影圆舞使出是十分不错的组合。！

●白虎双掌打

招式有一些似上集的虎扑子，出招时会有一占慢，不过攻击的判定十分强，而它比起虎扑子的优胜地方，就是距离较远，大家可以在中距离使出这一招截击对手的攻击。若利用两个拳来使出这一招的话，是可以有这一招的假动作的。

●穿弓腿

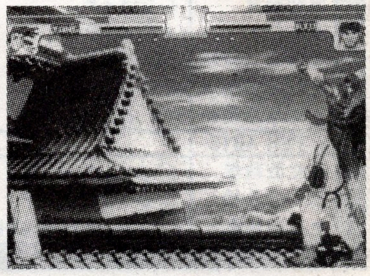
可作对空或突击用的招式，利用中或重使出的话，可以避开对手的波动拳之类的飞行道具，若利用站立中K对空，能击中对手的追打。至于EX版，只是增加了HIT数及威力。

●前方转身

上集延继下来的招式，特点是可以走到对手的后面，然后立即施以重击，但是有效距离十分近，大家要留意啊！





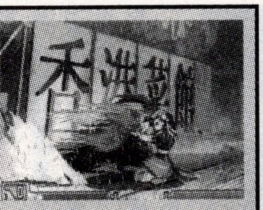


SUPER ARTS

雷震魔破拳

◇储存数量……1 LEVEL

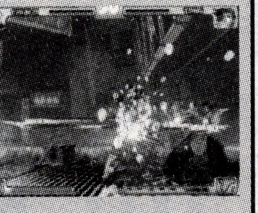
新加的SUPER ART，待虽然攻击力一般，而且距离不算远，但其实它有一个特点，就是和上集KEN的疾风迅雷脚一样，在挡格了对手的攻击后立即使出，这样对手便会赶不及挡格而惨被重重反击，记着这一点的话，扬将会是十分强的角色。



转身穿弓腿

◇储存数量……2 LEVEL

与上集的分别不大，特点同样是出招快，亦可以用作挡格对手的攻击后立即反击，但收效便没有雷震魔破拳好，它的另一个特点，就是可以在对手使出飞道具时使用。

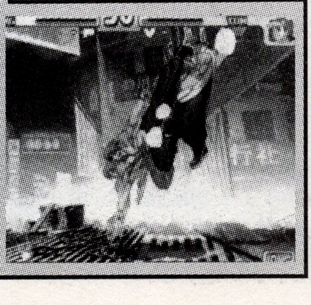


▲这是连续技和反技专用的SA，还可以进行追打。

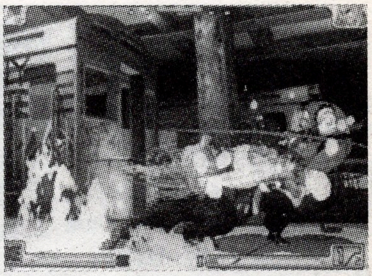
星影圆舞

◇储存数量……1 LEVEL

使用后会多出两个分身，虽然有点像以往的SUPER ART——幻影阵，不过其实分别亦甚大。因为使用幻影阵后的攻击力会减弱，而且使用了幻影阵时是不可以使出TC，不过星影圆舞就不会了，星影圆舞在使出后亦可以使出TC，最后一点是星影圆舞在使用后的时间BAR比起幻影阵更长，虽然储BAR的时间与使用后的时间BAR相对，但相信大家也比较喜欢使用后的时间BAR长一些吧！所以整体上来说星影圆舞比起幻影阵更好。



人物性能分析



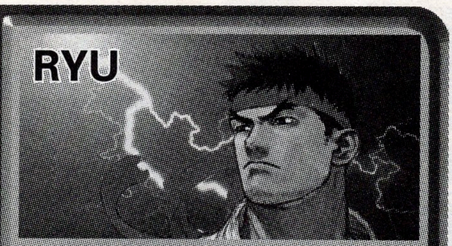
在本作之中，扬的性能本比以前稳定多了。他与前作的不同之处其中之一就是通常技了，有数招通常技进行了变更，包括跳起中K、蹲下重P及站立重P。跳起中K可作对地之用，蹲下重P则是一招截击的好招式，而且使用简便不过站立重P的攻击判定却减弱了许多。与云分离后的他，亦多了一些新的必杀技，而旧的必杀技当然也作了少许改动，他的『绝招步法』亦被删除了，不过新加的『螳螂斩』就的确是十分可靠。现在扬性能更加全面，成为一个可攻可守的角色。站立中K与前作一样，亦可以在击中对手后作追打。还有一点，他的站立中K虽然不可以抵消任何招式，但与云一样，其实是可以抵消HIGH JUMP的，这么便可以在HIGH JUMP后立即使出雷击蹴再攻击了。虽然初使时会有与云类似的感觉，但实际上如深入研究却会发现他们完全有不同的战术。

推荐通用连续技

● TC(站中P→站大P→◆+大P)→SC转身

●前方转身→下中K→大螳螂斩×3、转身穿弓腿、抵消雷震魔破拳

RYU

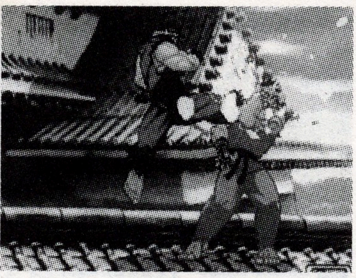


TARGET COMBO	远距离站立中 P・站立重 K
	蹲下轻 K・蹲下轻 P
	蹲下轻 P・蹲下轻 K
	蹲下轻 P・站立轻 K
	蹲下轻 K・站立轻 P
	蹲下轻 P・站立轻 P
	蹲下轻 P・站立轻 K
特殊技	
锁骨割	→ + 中 P
鸠尾碎	→ + 重 P
必杀技	
波动拳★	↓↘→ + P
升龙拳★	→↓↘ + P
龙卷旋风脚★	↓↙← + K
空中龙卷旋风脚★	空中↓↙← + K
上段足刀蹴★	←↙↓↘→ + K
SUPER ARTS	
真空波动拳	↓↘→↓↘→ + P
真・升龙拳	↓↘→↓↘→ + P
电刃波动拳	↓↘→↓↘→ + P(能够按着键储劲)

必杀技的解说

●波动拳

这当然是隆的飞行道具攻击，除了可连接各种连续技使出之外，较为实用的方法是在远距离作牵制对手，其中要注意的事项，就是当对手较近的时候，若对手挡了这一招的话，是很容易被一些什出招快的超必杀狙击到的(例如阳的雷震魔破拳等)，所以在除非对手处于必中的状态，否则近身还是不出为妙。至于 EX 版，便会变成火炎波动拳。

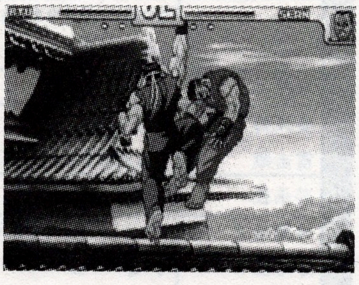


●升龙拳

威力依然十分惊人，除了作对空之用，接驳连续技更是非常不错。在 EX 版方面，无敌时间比起普通的更为长，所以大家以 EX 升龙拳来对空是不错的选择。

●上段足刀蹴

虽然这一招在出招时看似略微慢了一点，不过它的特点是攻击力高及攻击范围大，所以接驳连续技使出会较不错，尤其是 EX 版，因为当对手中招后会撞向后方的墙反弹，在这个时后大家可以使出另一招来追打。



●龙卷旋风脚

除了攻击范围大及攻击判定强之外，对手若常常利用对空 BLOCKING 的话，这一招更是首选的进攻方法。EX 版就正如地上的龙卷旋风脚 EX 版一样，使出的时候会在空中停滞一会，最高的 HIT 数亦可高达 5HIT 之多。

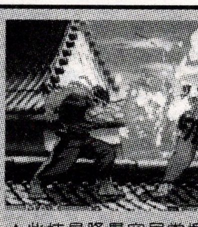


SUPER ARTS

真空波动拳

◇储存数量……2 LEVEL

这一招是隆在此作中最可靠的超必杀，因为这次这一招储存槽多达 2 行，虽然储的时间较多，但可以常用 EX 必杀技，有机会的话亦可以用 EX 后再驳超必杀。



▲此技是隆最容易掌握的技巧之一。

真・升龙拳

◇储存数量……1 LEVEL

以威力见称的一招超必杀，改变的地方在于近身击中时，由上集的 3HITS 变为 4HITS，而且无敌时间长，的确是攻守佳宜的招式。不过它在上集击中的对手后，是可以用多种方法追打，不过相信这次已不大可行了(如波动拳，上段足刀蹴等)，但经测试后得知，今集当在击中对手后，立即前卫使出站立重脚，亦可以追打的。虽然这招的威力大，不过若大家爱使用 EX 必杀技的话，笔者还是劝阁下选另外两招超必杀好了。

电刃波动拳

◇储存数量……2 LEVEL

与前作一样，它是三招超必杀中最弱的一招，不过特点是防御不能，而且中招后会十分容易晕倒，若中了它最强 5HITS 状态，则一定会晕，但其实要储满 5HITS 其实又谈何容易呢？所以若选择了这招超必杀，就要可些接驳连续技使出（如用 EX 上段足刀蹴之后及用升龙拳抵消），它的另一个优点，就是储存 BAR 短，由于这一个关系，使出这招的机会亦更加多，若大家明白这一点，电刃波动拳攻关亦是不错的超必杀。要留意的一点，就是这一招仍然是可以 BLOCKING 破解的，对战的时候要小心！

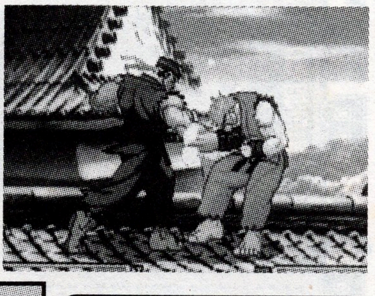


人物性能分析

按照『街霸』系列的贯例，不管增添什么样的角色，隆都依然保持着相当可观的实力，除攻击力较强外，其招术也比较容易掌握，所以他是初学者及上级者都喜爱使用的角色。

在通常技方面，站立重 K 是截击对手攻击的有效招式，而且亦可以作对空之用，攻击判定及威力都十分强，的确是一招可靠的杀手锏，至于蹲下中 K 方面，同样是一招攻击距离甚远的下段招。但唯一比前作不同的，可算是真・升龙拳了，因为以往在真・升龙拳于近身击中对手后，可以用跳起攻击，波动拳或上段足刀蹴作追打，不过到了本作，这几种追打已是不大可能的了。

整体上看，隆的基本战术中并没有太大的变化。用普通技或波动拳牵制对手，并用跳跃寻找突破口，这种一贯的风格是不会轻易改变的。

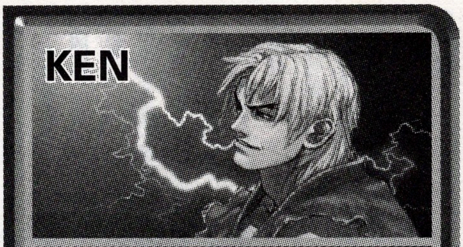


推荐通用连续技

●站大 P→近战中 K→中上段足刀踢（或大波动拳）

攻击站或蹲的人物应使用此连续技。练熟后可起到电刃波动拳的功效。

●中扫腿→小龙卷旋风脚



TARGET COMBO	近距离站立中P·回中站立重P
特殊技	蹲下轻K·蹲下轻P 蹲下轻P·蹲下轻K 蹲下轻K·站立轻K 蹲下轻K·站立轻P 蹲下轻P·站立轻P 蹲下轻P·站立轻K
稻妻踵割	持续输入中K键
未有正式公布名称	→+中K
未有正式公布名称	→+重K(持续输入则为伪技)
必杀技	
升龙拳★	→↓↘+P
波动拳★	↓↘→+P
龙卷旋风脚★	↓↙←+K
空中龙卷旋风脚★	空中↓↙←+K
SUPER ARTS	
升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
神龙拳	↓↘→↓↘→+K·K连打
疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K

SUPER ARTS

升龙裂破

◇储存数量……2 LEVEL



攻击力较为中等的一招向前突进SA,若是用COUNTER对手的话,威力的确会与原著不同。虽然,要储很久才可使出一次,但大家可以利用储存BAR长的优点,多些使出EX必杀技,有机会再立即使出升龙裂破,紧记着这一点的话,它绝不比疾风迅雷脚差。

神龙拳

◇储存数量……1 LEVEL

三招SA中威力最为强劲的一招,不过在今作中储存BAR只得一行,所以大家若选用这一招的话,有机会立即使出,若作对空之用的话,相信对手也逃不了吧!



▲神龙拳的攻击力最高,还常常可以组成连续技。

疾风迅雷脚

◇储存数量……3 LEVEL



它是快速向前 方突进的SA,而威力是三招SA中最弱的,特点是储存BAR有3行之多,而它可以在挡格了对手的大部分攻击后,立即用疾风迅雷脚,除非对手所出的招式硬直时间较长,否则就算立即出此招都可以被对手挡格。

必杀技的解说

●波动拳

同样是肯的一招飞行道具攻击，除接驳连续技使出之外，较为实用的方法是在远距离作牵制对手，其中要注意的事项，就是当较近对手的时候，若对手挡了的话，同样是很容易被一些出招快的超必狙击到的（例如阳的雷震魔破拳等），所以除非对手处于必中的状态，否则近身边是不出为妙。至于EX版，便会变成2HITS的波动拳。

●升龙拳

同样是一招可攻可守的必杀技，其威力实在是十分惊人，尤其是用使用重P来发出。如果在地上击中对手的话，可以多达3HITS，而且他的升龙拳比起阿隆的升龙拳攻击范围更远。就这一个原因，如果你使用它来用来抵消SA的话会更为方便。

在EX版方面，除了原有的HIT数增多之外，无敌的时间也比起普通的更加长，所以大家以EX版升龙拳来对空的话是不错的选择。

●龙卷旋风脚

这一招一样还是向前突进的脚系攻击技，出招要比起阿隆，当然，作为对和途亦是不错的呢!:的龙卷旋风脚更快，但是其威力就相对较阿隆弱些，同样地若对手挡了或避开的话，亦很容易受反击。



至于EX版方面，会变成一招HIT数极多的招式，这可以令对手难以BLOCKING后反击，其特别之处，若全击中对手后立即使出SA，对手是不能立即挡格的。所以整体上来说，肯的龙卷旋风腿比起阿隆的较为可靠实用。

●空中龙卷旋风脚

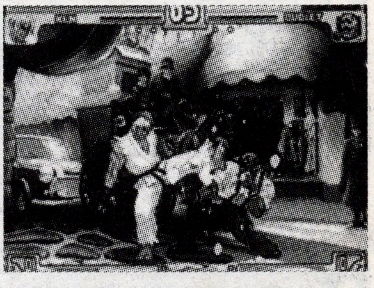
肯同样在《3rd》中再次拥有空中龙卷旋风脚了，除了攻击的范围大及攻击判定强之外，对手若常常利用对空BLOCKING的话，这一招同样是首选的进攻方法。

EX版除了会在空中呈抛物线轨道降下及HIT数值增多之外，它与普通的空中龙卷旋风脚的轨道亦会有轻微不同，在击中对手后，大家亦不妨在一落地时用任何方法追打。

人物性能分析

功夫与阿隆同出一辙的肯，实力的确与阿隆不相伯仲，招式及攻击方法也是与阿隆差不多，同样是众多角色中比较平均型的一个。和以上一集的肯来比较，他整体上并没有太大的改变，唯一而又最明显的改变，就可算是他的其中一招SA——疾风迅雷脚了，在通常技方面，站立重K依然是远距离牵制的好招式，特殊技稻妻踵割是对地对空的一个好招。与阿隆一样，他增加了空中龙卷旋风脚，而且他的EX必杀技亦是十分有用，如果经常倚靠EX必杀技的话，同样可以使得他的攻击更多元化。总括来说，肯仍然是个攻守兼备的强者。





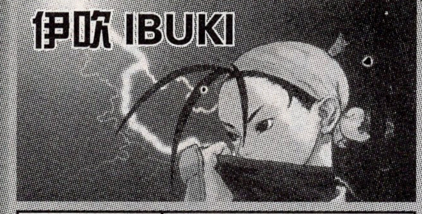
推荐通用连续技

●中扫腿→抵消波动拳→SC疾风迅雷脚

●转中K→TC(站中P→站大P)→抵消小升龙拳

●小扫腿×2~3→抵消疾风迅雷脚或神龙拳

伊吹 IBUKI



TARGET COMBO	跳跃中重 P・跳跃中→＋中 K
	跳跃中轻 P・跳跃中→＋重 P
	跳跃中轻 K・跳跃中→＋中 K
	近距离站立轻 P・站立中 P(1 HIT)・站立重 P
	蹲下中 P・蹲下重 P
	远距离站立轻 P・远距离站立中 P・→＋轻 K
	近距离站立轻 K・站立中 K・站立重 K
	近距离站立重 P・蹲下重 K・回中站立重 K
	远距离站立中 K・→＋中 K
特殊技	
扬面	→＋中 P
追里拳	远距离站立重 P 后再按重 P
未有正式公布名称	→＋轻 K
头碎	→＋中 K
未有正式公布名称	←＋中 K
梵钟蹴	→＋重 K
翔猿	空中近敌时下要素以外方向＋轻 P 轻 K 同按
必杀技	
苦无★	空中↓↘→＋P
雷打	近敌时→↘↓↙←＋P
首折★	←↙↓↘→＋P
风斩★	→↓↘＋K
旋★	↓↙←＋K・K 或↓＋K
飞燕★	←↓↙＋K
未有正式公布名称	→↓↘＋P
未有正式公布名称	↓↘→＋K
SUPER ARTS	
霞朱雀	空中↓↘→↓↘→＋P・P 连打
铠通	↓↘→↓↘→＋P
暗时雨	↓↘→↓↘→＋P

必杀技的解说

●苦无

在空中的飞行道具，以往可以抵销一般的飞行道具，不过今次就不可以了，所以还是用来牵制对手吧！EX版是会一次投出两枚苦无的。

●雷打

同样是一招不可BLCKING的近身必杀技，优点是威力很大，在BLOCKING对手的攻击后使出会十分有效。

●首折

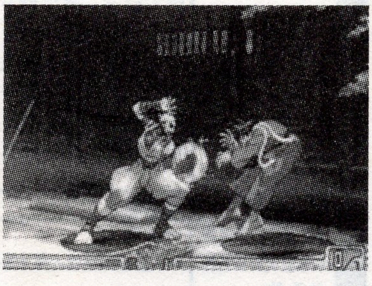
下段攻击必杀技，特点是出招快，许多时可以在一定距离『阴』到对手，至于EX版，出招会更加快，而且威力更加强大，是非常实用的。

●风斩

对空极佳的招式，因为HIT数多的关系，所以就算BLCKING亦要数下，攻击的范围又相当大，是一招可靠的必杀技，若超必杀是霞朱雀的话，用这一招击中对手的话，立即在空中抵消 超必杀可以给对手一个重创。

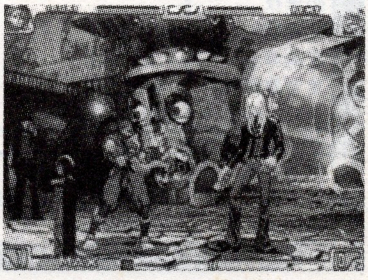
●旋

一招攻击范围很远的必杀技，若使用后，按K可以有第3HIT出现，若用↓+K的话，第3HIT就会变成下段，是相当实用的招式。至于EX版，会有4HITS之多，在第2、3、4HIT时，可以用控制杆拉←来将那1HIT转为下段攻击。



●飞燕

一招中段必杀技，轻K使出的话出招比较快，不过距离近，重K使出的话距离会比较远，但出招会慢些！。EX版亦有导向成份，可作回避飞行道具来反击，当预测到对手的飞行道具时，可由小扫腿等抵消后发出。



人物性能分析

在前作中拥有无限空中COMBO的她，于今作依然有着一定的实力，因为除了以往的TC之外，今次还加了许多新的TC，使得伊吹的攻击更加多元化，而且她的EX技及新TC亦十分有实用价值，再加上她的惊人速度，她的确是一个十分强的角色。



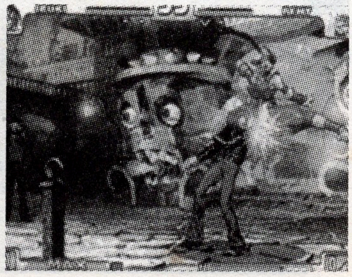
在上一集中，她的站立重K(近距离或)是可以在一击中对手时立即用HIGH JUMP作追打(即HIGH JMP抵消)，今次这一招依然可行，另外，于前作用抵消不可的站立重K来抵消必杀技的方法仍然可以大派用场，以抵消旋为例，方法是按住K后立即输入←↖↑↗+K(抵消首折的话则输入↓↑↖←↙↓↘+K)，使用这一招的话，可以在一定距离给对手一个重创了。

还有她的前卫是会消失一段极短时间，在与对手近距离纠缠时，可以闪到对手背后突击。

推荐通用连续技

●小扫腿→EX旋

这次TC的有效距离有了严格的判定，细小部分不能使用抵消、或威力变小，不可随便使用。



SUPER ARTS

霞朱雀

◇储存数量……3 LEVEL



空中远程飞行道具超必杀，用不同的P使出，攻击距离亦不同，轻P会较近，重P为最远，若在使出时连按P的话，便会投出更多的苦无，不过亦会更容易被对手反击(不论是否中了招)。不过它的优点在于对手挡了亦会削许多能源，储存BAR较短，且十分难BLOCKING!

铠通

◇储存数量……1 LEVEL



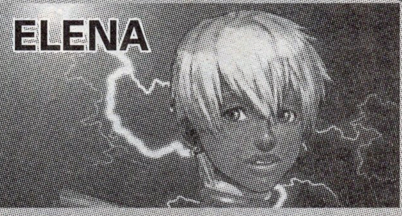
它是伊吹攻击力最强的一招超必杀(若近距离击中对手的话)，若对手挡了或距离远的话，她便会用气向前方发一个球状体，不过威力就没有那么强了，而这一团气相比起前作来说，出招快了许多，若用来削减对手的能源亦十分不错。

暗时雨

◇储存数量……1 LEVEL



向前突进的乱舞系超必杀，优点是无敌时间较长，所以比较实用，而且在攻击完对手后，可以再作追打，所以大部分朋友都会选用这一招。另外的一个特别之处，就是用轻P使出的话，攻击判定会较快出现，而重P就相反，出攻击判定的时间会慢一些，大家记得留意呀！



TARGET COMBO	跳跃中轻 P・→＋中 K
特殊技	
HAND STAND KICK	→＋中 P
未有正式公布名称	→＋中 K
未有正式公布名称	←＋重 K
SLIDING	↘＋重 K
必杀技	
SCRATCH FOIL★	→↓↘＋K
LINO HORN★	←↙↓↘→＋K
MALLET SMASH★	→↘↓↙←＋P
SPING SIZE★	↓↙←＋K（能够连续输入三次）
LINK STILL★	←↓↙＋K
SUPER ARTS	
SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→＋K
BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→＋K
HEALING	↓↘→↓↘→＋P（发动后 PPP 同按中段回复）

必杀技的解说

●SCRATCH FOI

可作对空或配合连续技使用的必杀技，特别之处是出招快而且就中K或重K使出的话，以第1HIT是可以抵消SA的。而它的EX版，除了HIT数增多及出招非常快之外，收招的动作亦加快了不少。



●LINO HORN

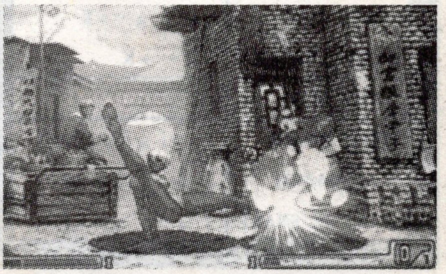
它是一招攻击判定极大的向前突进必杀技，轻K使出的话出招会比较快，但攻击距离比较近，重K使出的话出招虽然较慢，但胜在攻击距离非常远，虽然是这样，若对手蹲下的话，这一招是会落空的，所以大家可以用轻K使出来作对空之用。EX版的特点，就只是HIT数会增加。

●MALLET SMASH

这一招必杀技的特别之处，就是第1HIT是中段攻击，但缺点就是出招时比较慢，所以大家只可以作取代跳起攻击之用。如果大家用这一招能够击中对手，是可以立即以SA作连续技狙击对手的，若用重P使出而又击中对手的话，是可以立即以站立轻K作第3HIT的攻击，当然之后还可以接连续技。在EX版方面，出招及收招都会增快许多，大家要记得这一点，在得手后记得接连续技呀！

●SPIN SIZE

虽然她的这一招是新加的必杀技，但出招较慢，不能接连续技使出，但如果以EX版来使用的话，由于出招及收招快了的关系，接连续技使出绝对是可行的，而且在击中对手后，还可以追打。

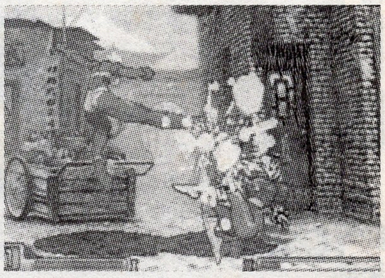


人物性能分析

艾莉娜在前一作中，由于招式变化比较少，所以很容易便会被摸清套路，因而在对战中使比较吃亏。由于本作新加入了EX必杀技的关系，这给她带来了更多的变化，其进攻也变得更加丰富多彩了。

另外，不可不提的当然是她那一些攻击范围颇远的通常技，她凭借手长脚长的优点，就算向对手进攻也不需要太过靠近，她的通常技的另一个优点，就是大部分都出招快，而且收招也快。

还有她的LEAP ATTACK亦是十分实用，只要在较远的地方出招，当一击中对手后便立即使用连续技的话，确是另一个进攻的好方法，综合以上的种种理由，艾莉娜已变为一个攻守皆宜的角色。战斗中因尽力发挥出ELENA身上的特性，以足技为主。因为此人的单击攻击力低，所以要利用普通技的性能和距离进行战斗。



推荐通用连续技

●蹲中P→EX SPINNING

基本连续技，EX SPINNING BEAT不要追加输入，用大SCRATCH FOIL追打对手。

●站小K或蹲小K→大SCRATCH FOIL

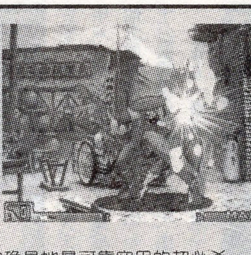
SPINNING BEAT或BRAVE DANCE时在SCRATCH FOIL中进行SC可使SA的威力上升。

此连续技必须在SCRATCH FOIL的距离内，与对手完全紧挨的状态下使用。

SUPER ARTS

SPINNING BEAT

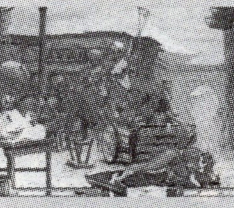
◇储存数量……3 LEVEL



它是三招超必杀中无敌时间最长的一招，出招时攻击判定会全封锁于正前方，而且接连续技使出的话是非常不错的，储存BAR又多达3行，亦不需储太久，的确是她最可靠实用的超必杀。

BRAVE DANCE

◇储存数量……1 LEVEL

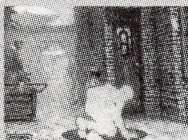


向前突进的超必杀，攻击距离远，威力惊人是它的特色，但要注意的是如在空中击中对手的话，对手只是会中1HIT，所以若没有把握在地上击中对手的话，还是不出为妙的。

▲可进行扫腿攻击，而且也是连续技的主要部分。

HEALING

◇储存数量……1 LEVEL



顾名思义，这一招是完全没有攻击判定，只是纯粹回复能源的一招超必杀，在使出时角色会完全不能动弹，若胡乱使出的话，相信对手会“绝不客气”的！所以大家可以在使用投技或打倒对手后立即使出，若对手起身时，各位可以同时按下3个P来暂停回复状态。

NECRO



TARGET COMBO	站立轻 K · 回中站立中 P
特殊技	
ELBOW CANNON	↓或↘+重 P
DRILL KICK	空中下要素方向+中 K 或重 K
必杀技	
电磁 BLAST	→↓↘+P · P 连打
TORNADO HOOK★	←↙↓↘→+P
FLYING VIPER★	↓↙←+P
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K
RAISING COBRA★	↓↙←+K
SUPER ARTS	
超电磁 STORM	↓↘→↓↘→+P · P 连打
SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P
ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P

必杀技的解说

●SNAKE FANG

下段的必杀技，与上集没有不同，大家可以接连续技使出，但注意如果对手挡了的话，很可能被重重反击。

●RAISING COBRA

同样是一招中段必杀技，大家可在对手挡着时接连续技使用，但可惜的是 EX 版是不会加 HIT 数。

●SLYING VIPER

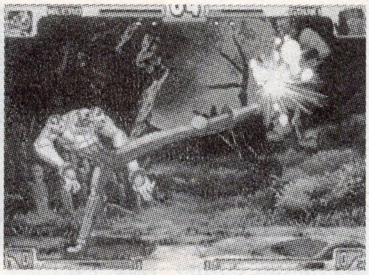
这是一招中段的必杀技，并没有多大的改变，不过若使出 EX 版的话，速度真是快得惊人，善于利用这优点是他致胜的条件。

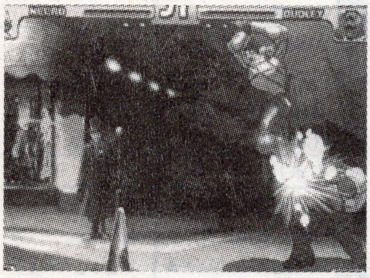
●电磁 BLAST

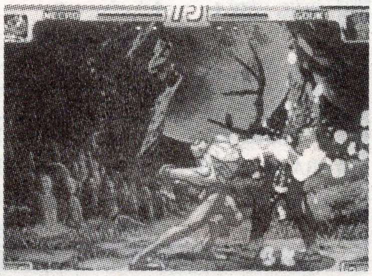
这一招如果向地上的对手攻击的话，对手可能会在中招后立刻反击，若作对空用，虽是一招十分好的招式，但最好是预知对手会跳才使出。

●TORNADO HOOK

如以往一样，轻的会吹飞对手，中的可以接 SUPER ART，重的虽然出招慢，但可以令对手硬直一段时间，EX 的话性质与重 P 使出的大致相同，只是出招时快了些及 HIT 数增加了。它的最大变化，就是若用了 P 使出的话，收招的硬直时间比上集长了些，请大家留意。







SUPER ARTS

超电磁 STORM
◇储存数量……1 LEVEL

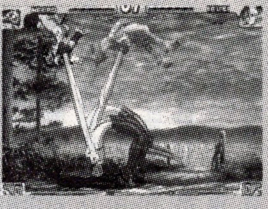
由前作 2 行储存量变成 1 行，使可用性大大减低，但它依然是对空及接连续技的好招式。此技只需要一个储存数量，在同类技中比较少见。



▲伤害力比较高，而且还可进行多种追打方法。

SLAM DANCE
◇储存数量……1 LEVEL

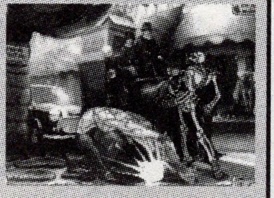
虽然它要储的 BAR 较长而且只有一行储存槽，但威力及攻击距离的确强了许多，大家亦可以作对空之用。在处于危险的时刻可以用此技来逆转形势。



▲抓住对手的空档从而达到一击必杀的效果。

ELECTRIC SNAKE
◇储存数量……2 LEVEL

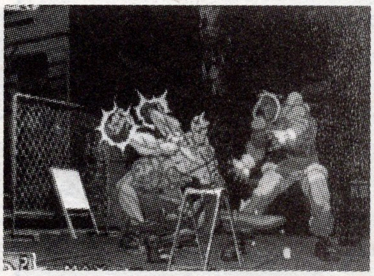
虽然它的威力比较弱，但储的 BAR 一共有 2 行，大家可以在对手攻击落空时及时接连续技使出，除此之外，亦可以作中及远距离对空，若对手在只剩下很少能源时使出飞行道具的话，大家也可以立即使出。



人物性能分析

在上一集中，他的确是一位十分强的角色。但于今作中，由于他主要是通常技攻击——中 P 及中 K，出招及收招都比上集慢了许多，所以使得他的实力大大减弱。还有，他的通常技——跳起中 K 及蹲下中 K 都改变了，中 K 的攻击距离远了许多，对付一些下盘较弱的对手会十分好，而跳起中 K 的角度是呈斜上方，虽可用作远距离的空中截击，但实用性不高。另外，当使用↑+重 K 在地上击中对手的话，是可以立即用站立中 P 或中 K 作第 2HIT 攻击的。

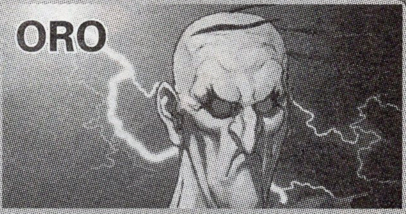




推荐通用连续技

●蹲小 K→TORNADO HOOK(小)↘大 P 或电磁 BLAST
●蹲小 K→超电磁 STORM 或 ELECTRIC SNAKE
● TORNADO HOOK（大）→TORNADO HOOK(中)→使用 SC 为 SA

ORO

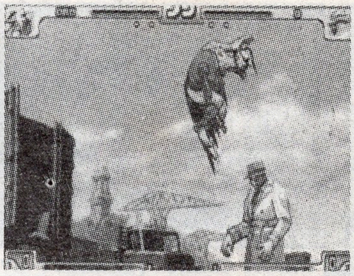


特殊技	
未有正式公布名称	→＋中P
空中地狱车	空中近敌时下要素以外方向轻P＋轻K同按
未有正式公布名称	跳跃中输入上要素方向
必杀技	
日轮掌★	←储→＋P
鬼JAMMER★	↓储↑＋P
仁王力	近敌时→↘↓↙←＋P
人柱渡★	↓↘→＋K(能于空中使用)
SUPER ARTS	
鬼神力	↓↘→↓↘→＋P(或PPP同按)后，近敌时按P键
鬼神空中地狱	↓↘→↓↘→＋P(或PPP同按)后，空中近敌时按P键
夜行魂	↓↘→↓↘→＋P或PPP同按
天狗石	↓↘→↓↘→＋P或PPP同按

必杀技的解说

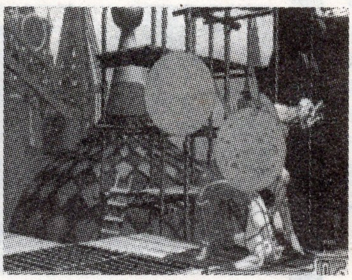
●日轮掌

ORO的飞行道具，出招会比较慢，而且攻击力弱，但是如以不同的P来使出的话，轨道会有所不同的。EX版是会有2HITS之多，而且有导向成份，到了一定距离时，速度会变得更慢，是一招牵制力极佳的招式。



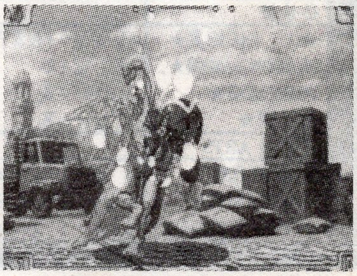
●鬼悲鸣

对空或对地极桂的招式，用不同的P使出，攻击距离亦会有所不同，特别是对付一些会放出飞行道具的角色，若距离近的话，在一看见对手出飞行道具时，可以用重P使出，这就可以避开飞道具而向对手反击。而EX版更是会增加许多HIT呢！



●仁王力

一招打击系投技，不过若对手挡了，硬直时间会比较长，所以接连续技使出会比较安全，而且威力也不算差。这一招亦是不可以用BLOCKING对付的。

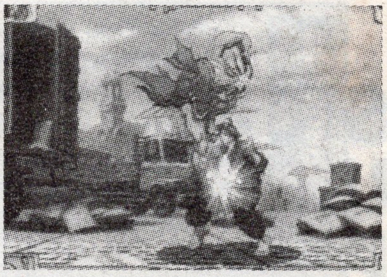


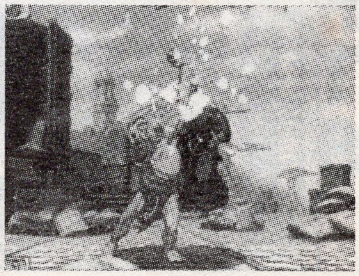
●入柱渡

这一招出招时会跳起，然后再向对手践踏，利用突击进攻很不错，且这一招是十分难BLOCK-ING的，不过若对手挡了的话，就十分容易被反击了，大家还是跳起使用或用EX被比较好，因为EX版也是有导向成份的。若在一跳起就立即使用的话，击中对手可多达8HITS(普通版来说)。

人物性能分析

由于本作中的空中COMBO设定更加严紧了，使得ORO的连续技变得更普通，变化亦没有以往那么多。首先说明一下，他的通常技一点都没有变弱，而且硬直时间也没有变长，其中站立中K是一招地上截击的最佳招式，若距离再近一点，亦可以用蹲下重P作截击用，如果一旦击中对手的话，由于对手中招后会转身，所以大家可以抵消任何一招超必杀(不可抵消必杀技)，这样就不怕在使用超必杀时被对手攻击了，近距离站立中P可以将对手打上空中，这样就可以作出追打，另外，若用近距离站立中P一击中对手时立即用HIGH JUMP的话，是可以变成HIGH JUMP抵消的(就好像阴及阳的站立中K一样)，而站立中P是会向前作轻微突进的攻击，唯一弱点，就是击不中蹲下来了的对手，所以使用的时候要小心。





推荐通用连续技

●近距离站中K→抵消仁王力

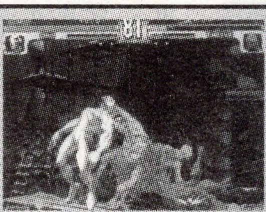
●近距离站中P→第2发抵消人柱渡り(大)→鬼ンム

SUPER ARTS

鬼神力

◇储存数量……1 LEVEL

使出时完全没有攻击判定，不过若在使出后在地上或空中按P击中对手的话，是会被扣许多能源。而这一招最特别的地方，就是使出后的时间BAR越长，有效范围越远。

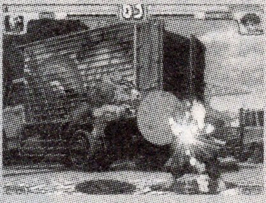


▲有空中版和地上版两种用法，应针对对手的情况使用。

夜行魂

◇储存数量……3 LEVEL

同样是一招可以储达3个的飞行道具，利用不同的P使出，抛物线的轨道亦会有所不同，使用两至三个来封着对手的去路，可以进行疯狂进攻。

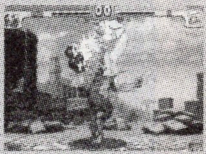


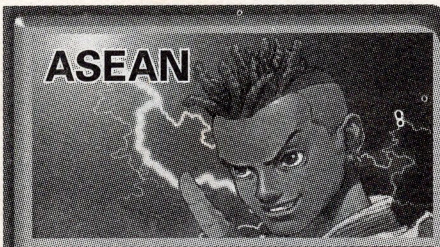
▲发挥此技的特殊性，冲击对手，对起身攻击比较有效。

天狗石

◇储存数量……1 LEVEL

同样是一招出招时没有攻击判定的招式，但出招后会有三件物件围着，在通常攻击时，这三件物品会飞向你所攻击的位置"加料"，但由于每次出现的物件都不一定是强的东西，所以并不算实用。其中威力较强的有大岩石、大破墙、恐龙模型、红砖头、收音机、锄头及铁铲(DAMAGE:10)

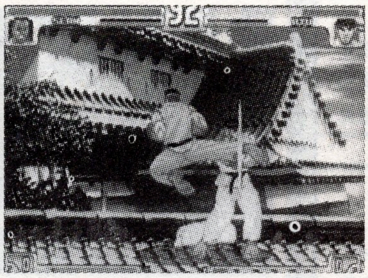




TARGET COMBO	近距离站立中P·回中站立重K
	站立重P·→+重P
	蹲下轻K·蹲下轻P
	蹲下轻P·蹲下轻K
	蹲下轻K·站立轻K
	蹲下轻K·站立轻P
	蹲下轻P·站立轻P
	蹲下轻P·站立轻K
特殊技	
未有正式公布名称	→+重P
未有正式公布名称	→+重K
前转	↓↙←+P
必杀技	
SEAN TACKLE★	←↙↓↘→+按着P键不放
DRAGON SAMSH★	→↓↘+P
TORNADO★	↓↙←+K
龙尾脚★	↓↘→+K
SUPER ARTS	
波动 BURST	↓↘→↓↘→+P
升龙 CANNON	↓↘→↓↘→+P·P连打
HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P

必杀技的解说





●SEAN TACKLE

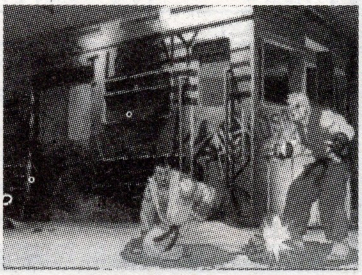
使出时角色会向前冲，如果出招时不连按P的话，是不会向对手攻击的，而它的特别之外，就是一招下段的攻击，所以大家在挡格的时候要蹲下来挡啊！至于EX版方面，速度会快很多，在使用PERSONAL ACTION扰敌后，立即使用的话收效会很大。

●DRAGON SMASH

一招与升龙拳十分相似的招式，同样，出招快是它的优点，用来牵制对手是十分管用，不过若对手挡了的话，亦会十分危险，因为很容易遭受反击。至于这一招的EX版，出招及收招都变得很快，用连续技接驳使出是一个极佳的战术。

●龙尾脚

它是一招中段必杀技，用不同的K使出，攻击的距离亦会有所不同。虽然是这样，由于出招较慢及太大动作的关系，往往会被对手看准然后在BLOCKING后反击，但大家不妨用EX版使出，因为除了HIT数增加外，若对手中招后，会有一小段硬直时间，但只不过是极短，所以大家可以立即使用超必杀去狙击，而且EX版还有一个特点，就是会变成有导向成份，大家可以在对手使出飞行道具时立即使出。



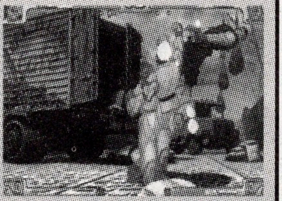
SUPER ARTS

波动 BURST
◇储存数量……3 LEVEL

西恩的这一招飞行道具超必杀实在十分好用，虽然攻击力是三招超必杀中最低的，不过储存BAR可多达3行之多，使用也非常方便，其中最特别的地方，是可以抵消一般的飞行道具，而且速度极快，大家可以在一看准对手出飞行道具时立即使出，它还可以用作截击，挡格后立即反击及中距离对空等用途，喜欢的话又可以常常用EX必杀技，所以这一招的变化都可算十分大。

升龙 CANNON
◇储存数量……2 LEVEL

它是一招以对空为主的超必杀，除此之外，当然还可以接驳连续技使出啦！唯一特点是无敌时间长及可以连按增加攻击力，是一招很实用的招式。



▲此技的对空性能可以说是出奇的强大。

HYPER TORNADO
◇储存数量……1 LEVEL

西恩的这一招超必杀是三招之中威力最大的一招，所以储的时间也比较长。出招时会快速向前，然后向对手攻击，比较好的使用方法，就是接驳连续技使出了。



▲只需要一个存储数量，所以应多加利用。

人物性能分析

西恩在上集之中，比起其他角色来说的确有点逊色，不过于《2nd》中的西恩相比，在招术上有所改进，所以会给人以全新的感觉，完全是值得一试的角色。现在我们便将他的改变逐一剖析。首先，他的特殊技——前转及必杀技——SEAN TACKLE的速度快了，大家可以善加利用，来扰乱对手；第二，他的必杀技若以EX版来使用，威力及破坏力都变得非常之高；第三他的PERSONAL ACTION在使出后，会投出一个篮球，在这一个时候若立即进攻（特别是超必杀攻击），很可能会有意想不到的效果；第四，通常技十分实用，站立重P可以作对空及截击之用，尤其是对付一些爱用LEAP ATTACK的对手，站立中K这新通常技可以十分有效地截击对手下段的进攻。就以上的各种优点，西恩的实力可算大大提高，不过要注意的是在前作中的TC『站立中P』，『站立重P』已经被取消了。

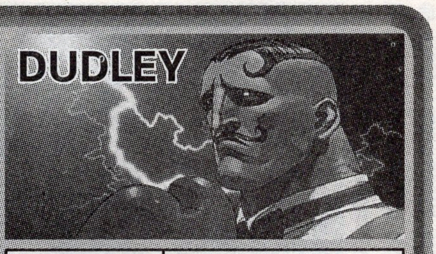


推荐通用连续技

●跳大P→站大P→中TORNADO

虽是基本的连续技，但最初的跳跃攻击后接地上的站大P很难。且跳大P不击中对手的腹部，就很难连接在地上的招。用ES技可使出第3发的TOR-NADO，也可变为SA。

●跳大P→DRAGON SAMSH→波动BURST或升龙CANNON



TARGET COMBO	蹲下轻 K · 蹲下中 P · 蹲下重 P
	蹲下轻 K · 站立中 K
	→+重 K · 站立中 K
	站立轻 P · 站立中 P · 站立中 K
	站立轻 K · 站立中 K · 站立中 P · 站立重 P
	站立中 P · 站立中 K · 站立重 P
	→+中 K · 站立中 K · 站立重 P
	站立中 K · 站立重 K · 站立重 P
特殊技	
SLIPPING JAB	→+轻 P
未有正式公布名称	→+中 P
STEP STRAIGHT	→+重 P
LEVER BLOW	→+中 K
DART SHOT	→+重 K
必杀技	
JET UPPER★	→↓↘+P
MACHINE GUN BLOW★	←↙↓↘→+P
DUCKING	←↙↓↘→+K
DUCKING STRAIGHT	DUCKING 后 P
DUCKING UPPER	DUCKING 后 K
CROSS COUNTER★	→↘↓↙←+P
THUNDER BLOT★	↓↙←+K
SHOT SWING BLOW★	→↘↓↙←+K
PUNCH AND CROSS★	近敌时→↘↓↙←+P
SUPER ARTS	
BOCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P
ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P
	能够连打 P 键增加 HIT 数，或者输入→+PPP 同按延长攻击距离)
CORKSCROW BLOW	↓↘→↓↘→+P

必杀技的解说

●JET UPPER

对空用的必杀技，不过使出时早些使出会比较有效，这一招可用作抵消超必杀。EX版会有一少段无敌时间，距离也比较远，对空用的效果会更加大。

●MACHINE GUN BLOW

一招多HIT数的必杀技，用作突击是不错的选择。轻P使出的话出招会比较快，但距离较近，重P使出则出招较慢但距离远。EX版除了加多了HIT数及威力增加了之外，在最后1 HIT还会将对手勾起，进而对其追打。

●DUCKING

向前方快速闪身移动，用轻K使出会较快停步，但距离较近，重K使出的话，闪身时间比较长，距离比较远。利用这一招可以用作扰乱对手，间中使用可以争取更多攻势。还有这一招可以配合另外两招必杀技使用，而且在DUCKING的时间内，可以随时强制抵消超必杀，击中此时向你攻击的对手。

●DUCKING STRAIGHT

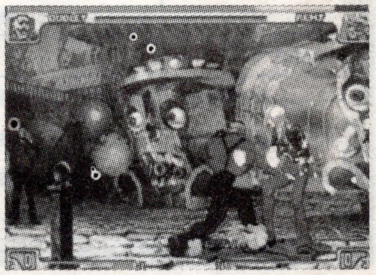
这一招可以随着按P时间，来控制出招的速度及距离，给对手一个突袭，虽然这一招必杀技没有EX版，不过它是可以抵消超必杀的，所以在击中对手时记得多追加一记超必杀啊！

●DUCKING UPPER

这一招也是可以随着按K的时间来控制出招的速度及距离，给对手一个突袭，尤其是用作对付对手的空中攻击更为有效，而且它还有2 HIT之多，若击中对手的话，还可以抵消超必杀，同样是突击系的实用必杀技。

●CROSS COUNTER

使出后角色会有一段时间动弹不得，在这一个时候若对手向你攻击，你就会在中招后立即反击，若对手的攻击越强，你反击的威力就越强，大家可以用作对空技来用，但一些攻击是不会作出反击的，如下段攻击及超必杀。至于EX版，威力会变得更大。

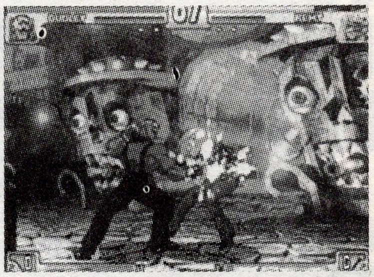


●THUNDER BLOT

这是达德利的新必杀技，使出后角色会跃上空中，然后用拳垂直向下攻击，虽然这一招可以避开对手的地上攻击进行反击，不过由于收招时间长，若对手挡了的话，便会很容易被反击了，用不同的K使出，攻击位置也会有所不同，至于EX版，是会有导向成份的，这样就可以容易避开对手的地上飞行道具来反击，若一旦击中对手的话，便立即使出超必杀，这是可做到使对手继续受伤的招势。

●PUNCH AND CROSS

一招不实用但搞笑的「隐藏技」。使出后只会普通出一拳，然后立即自动抵消 CROSS COUNTER (不论你出的那一拳是否能够抵消都可以)，这一招只可以用作对付一些爱用BLOCKING的对手，因为BLOCKING后立即用通常攻击反击的话，就会中CROSS COUNTER。



人物性能分析

在前作中有不错表现的达德利，在今作中虽然大部分招式的攻击力都弱化了，不过他依然是一个十分强的角色。达德利一向以埋身战见称，其中出拳速度快是他的最大优点，第二便是他的TC十分丰富，而且许多招TC都十分有用。站立中P及蹲下中P用作中距离截击的确是上佳的方法，若要对空的话，大家可以使用蹲下重P，若在近距离时使用蹲下重K击中对手的话，立即跳起用重P或中DUCKING UPPER作追打，对手若是较近版边的话，用蹲下重K击中对手再跳起追打后，在对手落地时可以再用蹲下重P或DART SHOT来给对手一个重攻击。

推荐通用连续技

●站大K→抵消 EX-MACHINEGUN BLOW→MACHINE GUN BLOW→DUCKING

SUPER ARTS

ROLLING THUNER
◇储存数量……1 LEVEL

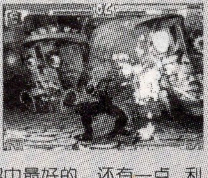
对空用的一招超必杀，威力只属一般，在用罢 JETUPPER 对空后立即 CANCEAL 这一招是最佳的方法，否则单以这一招来对空的话，是有可能得不到全部 HIT 数的。



▲连续发动 3 次攻击，但杀伤力比前作差一些。

CORKSCROW BLOW
◇储存数量……3 LEVEL

同样向前方轻微突进的超必杀，不过距离并不算太远。虽然威力只属一般，但是储存 BAR 有 3 行之多，这样就可以常常使用了，而且这一招用来接连续技是三招中最好的。还有一点，利用不同的 P 使出，突进的距离都不同，轻 P 会较近，重 P 的距离则最远。



ROCKET UPPER
◇储存数量……2 LEVEL

前进并产生最大 5 连击的 SA，当使用时按弱、中、强不同的按键会使这一招的前进距离发生微妙的变化，因此要在掌握好与对手之间距离的情况下发出。



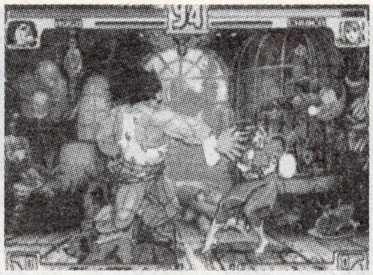
▲威力相当大，但难以掌握的距离感是它的弱点。

HUGO



特殊技	
未有正式公布名称	空中下方向要素＋重P
必杀技	
GAINT PALM BOMBER★	↓↙←＋P
MOONSAULT PRESS	近敌时方向杆一圈＋P
SHOOT DOWN BACK BREAKER	→↓↘＋K
MONSTER LARIAT★	↓↘→＋K
ULTRA THROW	近敌时→↘↓↙←＋K
MEAT SQUASHER	近敌时方向杆一圈＋K
SUPER ARTS	
GIGAS BREAKER	近敌时方向杆两圈＋P
MEGATON PRESS	↓↘→↓↘→＋K
HAMMER MOUNTAIN	↓↘→↓↘→＋P (持续输入P键能够终止起动)

必杀技的解说



●GIANT PALM BOMBER

这是一招用双掌向前方拍打的招式，大家可以利用它的判定极强的优点，来截击对手出招，当对手一中招的时候，大家可以立即追打，因为对手中了这一招的话，是会有一段硬直时间的，若以轻P使出，硬直时间会较短，若以重P使出，硬直时间就会较长，但有一点要注意的，就是出招时会稍慢，所以不可以用通常技来接连续技。而EX版除了可以多加HIT数，大家在击中了对手的时候还可以用跳起的攻击向对手追打。

●MOONSAULT PRESS

这一招与ZANGIEF的SCREW PILE DRIVER的必杀投技十分类似，威力实在是大得惊人，大家可以在BLOCKING对手的跳起攻击后使出。玩家如果想容易一些使出，可以只输入四分之三圆（如↑↖←↙↓↘→↑+P）就可以使出。

●SHOOT DOWN BACK BREAKER

一招对空投技，样子及性质十分像ROWE的SOUL THROW，出招时完全没有攻击判定，若对手在空中向你攻击，你就只有被打的份儿，所以若要安全使出，还是用ULTRA THROUGH击中对手后才用作追打吧！又或者对手跳时使出吧！

●MONSTER LARIAT

出招后会向前方突进，是HUGO的唯一一招向前方作远距离攻击的必杀技，不过缺点在于出招慢及收招慢，当一旦被对手挡了，就很可能会被施以重击。EX版是不会增加HIT数，但威力的确惊人。

●ULTRA THROUGH

虽然它与MOONSAULT PRESS同样是一招近身的投技，不过这一招的攻击力就十分低了，因为这一招在击中对手后，是可以作出各种的追打，除了用通常技之外，用SHOOT DOWN BACK BREAKER来追打，的确是天衣无缝的配搭，若SA是MEGATON PRESS的话，用这SA来追打就更加好啦！

人物性能分析



同样以投技为主的今集主角——HUGO，虽然出招大都是慢得可怜，不过他的攻击力及防御力都比上一集的主角——雅林士更加强大。由于这一个关系，所以大家除了大家要善用BLOCKING后立即用指令投技之外，还需要用通常技来向对手作出各方面的截击及封位，因为他的每一招每一式的攻击力很强，就算与对手相杀（互相击中），对你也会有利。如站立中K及站立重P可以作中距离对空；蹲下重P就可以作近距离及中距离对空。在截击方面，若与对手较近距离的话，站立轻P及蹲下轻P当然是首选啦！若中距离的话，站立中P、蹲下中P、站立中K、蹲下中K及蹲下重K亦是不俗的选择，较远距离的话，站立重K会比较好些，因为若按下站立重K时将摇杆拉↓的话，角色就会前进，若将摇杆拉↑，角色就会后退，若不拉摇杆的话，出招就不会前进或后退。另外，他的近身站立重P及站立中K，是一招中段技，在对战的时候大家可以活用这点啊！

推荐通用连续技

●ULTRA THROW后的追打

使用ULTRA THROW后，基本应用SHOOT DOWN BACK BREAKER追打。当然有MEGATON PRESS时也可使用。

●蹲小P×2→HAMMER MOUNTAIN

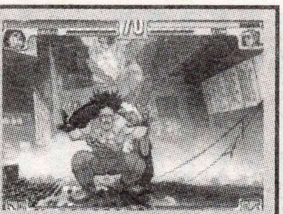
站小P还能使用抵消，所以应由蹲小P连HAMMER MOUNTAIN

SUPER ARTS

GIGAS BREAKER

◇储存数量……1 LEVEL

招式与ZANGIEF的FINAL AUTOMIC BUSTER相似，不过威力就比较强些，很多时靠着这一招都可以扭转形式，亦是HUGO三招SA中最强的一招。



▲此技不可用跳跃摆脱，而且破坏力十分可怕。

MEGATON PRESS

◇储存数量……2 LEVEL

对空的一招SA，威力仅次于GIGAS BREARER，性质与SHOOT DOWN BACK BREAKER一模一样，大家可以在ULTRA THROUGH后使出，又或者接连续技使出，若真的要作对空用的话，预知对手跳起会比较好。



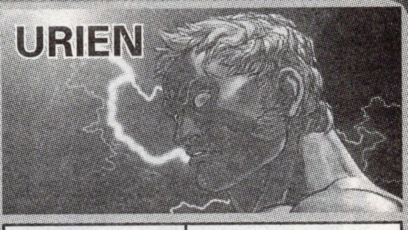
HAMMER MOUNTAIN

◇储存数量……2 LEVEL

唯一向前方突进的SA，虽然威力不及以上两招，不过胜在实用，接连续技使出更是最佳的招式；而且这一招的第3HIT是中段的，若对手蹲下来挡的话，往往会因此而中招。

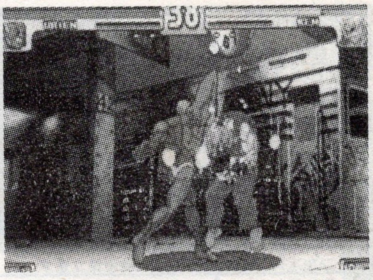


URIEN



TARGET COMBO	站立轻 P・站立中 P
特殊技	
未有正式公布名称	→＋中 P
未有正式公布名称	→＋重 P
未有正式公布名称	→＋中 K
必杀技	
CHARIOT TACKLE★	←储→＋K
VIOLENCE KNEE DROP★	↓储↑＋K
DANGEROUS HEAD BUTT★	↓储↑＋P
METALLIC SPHERE★	↓↘→＋P
SUPER ARTS	
TYRANT PUNISH	↓↘→↓↘→＋P
JUPITER THUNDER	↓↘→↓↘→＋P
AEGIS REFLECTOR	↓↘→↓↘→＋P 或 PP

必杀技的解说



●CHARIOT TACKLE

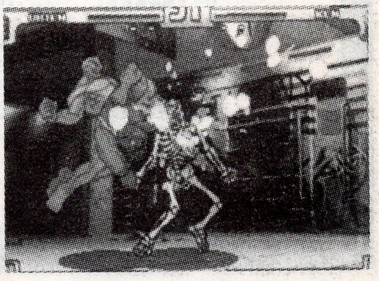
这一招是向前以极快速度突进的必杀技，突然使出这招的话，有时对手会冷不防地中招。但其缺点是由于收招慢的关系，所以若对手挡的话，很可能会给与你重创，所以要配合连续技一起使用的话效果会比较好，然后再在击中后接以任何一招 SA，便可以给对手予以重创。至于 EX 方面，攻击距离为整个版面，除了由 1HIT 增加为 2HIT 之外，出招还会比较快。

● VIOLENCE KNEE DROP

往上跳起然后用两膝撞下的招式，由于攻击是上段的关系，所以在挡格的时候要站起来挡；若用轻 K 来使出的话，攻击距离就会较远。EX 版的特别之处，使出时是一定会朝对手的头顶攻击的(即是有导向性)，而且攻击亦会有 2HIT。

● DANGEROUS HEAD BUTT

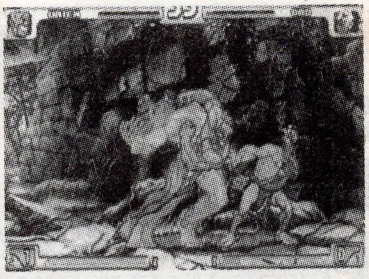
这一招在使出时会轻轻地跃起，并以头顶的方式去撞击对手的招式，虽然似乎是作为对空之用的招式，不过由于很容易与对手双双中招，所以大家最好用蹲下重 P 击中对手后，再使用 EX 版来追打对手。



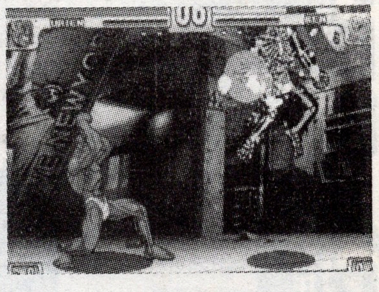
●METALLIC SPHERE

这招使用后放出黑色雷球，但这一飞行道具的速度是十分慢的，你如果使用这招在一定的距离里来牵制对手也是不错的选择，若以中或重来使出，可以作为对空用。EX 版方面，虽然是一次放出两个球，但速度会更加慢，所以大家可以在使出后，全衡再加以攻击。

人物性能分析



这是本作新增加的角色，招式大多是以储力系为主，而且他的招式，与上集 BOSS——基尔也几乎相似，尤其是他们的通常技，几乎是一模一样，当然，攻击判定并没有基尔那么强。使用他的要点在于以守为攻比较适合，当一有机会进攻的时候，便给予对手一记连续技去重创他。而且，由于他的通常技攻击位置较远，所以大家要善用此技来牵制对手，他其中一招通常技——站立重 K 是属于中段技，



如果能够灵活使用作到对空的话，是会有不错的效果的，因为此招就算对手 BLOCKING，也要连续 BLOCKING 2 HIT，另外，蹲下重 P 也是对空的好招式，因为当对手中招后，大家可以使用不同的招式去追打。如记着以上各点，在战斗中会有好处。

推荐通用连续技

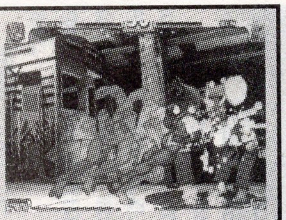
● EX CHARIOT TACKLE→蹲大 P(只有第 2 段) →EX DANGEROUS HEAD BUTT

● CHARIOT TACKLE→SCAEGIS REFLECTOR→CHARIOT TACKLE

SUPER ARTS

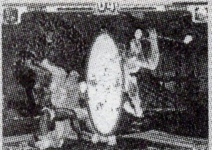
TYRANT PUNISH
◇储存数量……2 LEVEL

它是 URIEN 三招 SA 中威力最强的一招，在使出的时候会向前突进，它的优点是出招极快，而且无敌时间较长，是向对手突击最佳的 SA。



▲在肯定的状态下使用这个技，尽可能的提高杀伤力。

JUPITER THUNDER
◇储存数量……2 LEVEL



它是一招飞行道具的 SA，特点是在出招时攻击判定完全封锁在自己的前面，用作对空及配合连续技使用，效果是绝对一流。但缺点是使出这一招后，球会渐渐缩小到像 METALLIC SPHERE 般的大小，若在太远的距离使出，某一些对手就算蹲下亦可避开，大家要留意啊！

AEGIS REFLECTOR
◇储存数量……2 LEVEL

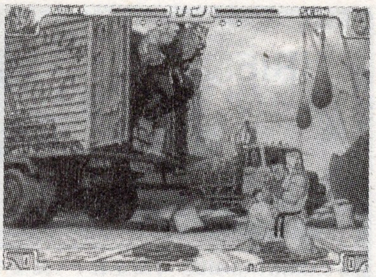
虽然这一招的攻击力很弱，不过它其实是可以反弹飞行道具的，即使隆的真空波动拳也不例外，而且大家可以利用不同强弱的拳击来调校位置，轻 P 使出会较近，重 P 使出会较远，在放出后镜子边会微微向对手方向移动，若同时放出两块来夹击对手，将会有不错的效果。但是，有一些飞行道具其实是会反弹不到的，这就是基鲁的 PYRO KINESIS 及 CRYO KINESIS 了。



豪鬼

TARGET COMBO	站立中P·回中站立重P
特殊技	
头盖破杀	→+中P
天魔空刃脚	前方跳跃中↓+中K
必杀技	
豪波动拳	↓↘→+P
斩空波动拳	空中↓↘→+P
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚	↓↙←+K
空中龙卷斩空脚	空中↓↙←+K
前转	←↙↓↘→+K
阿修罗闪空	(右方长距离移动) →↓↘+PP同按
	(右方短距离移动) →↓↘+KK同按
	(左方长距离移动) ←↓↙+PP同按
	(左方短距离移动) ←↓↙+KK同按
百鬼袭	→↓↘+K
	未有正式公布名称 没有追加输入指令
	未有正式公布名称 远距离百鬼袭下降中K
	未有正式公布名称 远距离百鬼袭下降中P
	未有正式公布名称 百鬼袭下降中近敌胸部时+轻P轻K同按
SUPER ARTS	
灭杀豪波动	↓↘→↓↘→+P
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+P
灭杀豪螺旋	↓↘→↓↘→+K(能于空中使用)
瞬狱杀	SUPER ARTS GAUGE MAXIMUM时轻P·→·轻K·重P

必杀技的解说





●豪波动拳

空档比较大的飞行道具。由于豪鬼的攻击距离较短，也把此技作为补充，在其他技达不到的距离时使用。

●斩空波动拳

从空中向斜下方发出飞行道具的技。也是牵制和连击中的重要部分。

●灼热波动拳

豪波动拳的强化版。虽然发射前的动作慢，但之后的空档比前作变小了。

●豪升龙拳

对空技。没有了Ⅲ中的升龙拳那样的无敌攻击判定，但大豪升龙拳却有Ⅱ中那样的无敌时间。在反攻中十分有效，但中和大的单发攻击不能将对手击倒在地上。

●龙卷斩空脚

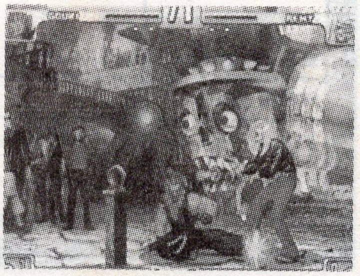
在3rd中飞行高度改变了许多，变为低高度的跳跃，常用于攻击下蹲的对手。小攻击之外的攻击出招时膝部有攻击判定，这样可全段连续攻击对手。小和中攻击在近距离时可用豪升龙拳追打。

●阿修罗闪空

有无敌的移动技，输入中有前后的4种选择。

●百鬼袭

新加入的必杀技。性能类似ZERO系列，但画面被更新，指令也改变了。输入指令↓←↙+K后，有下降中、P输入、K输入以及小P+小K输入的4种不同类型的百鬼袭。现在版本中的技名还未定。



人物性能分析

他于本作的特别之处是没有其他角色的EX必杀技。另外，他的STUN BAR是特别短的，而且体力亦是最少的一个，换句话说他是一个最易晕及防御力最低的角色。

在普通技中新加入了「近距离站大K」，此技为二段技判定，前一击为上段，第2击为中段。「中距离站中P」的画面更新了，被防住时仍可先进行抵消。

前作中豪鬼最强技之一「近距离站中K」的动作又变回为普通的中攻击，以往的常用打法在这个作品中以不再通用了。以前豪鬼的天魔空刃脚的出招时膝部具有攻击判定，在本作中这个判定被取消了。出招时的动作仍与以往一样，但出招的硬直时间没有了。如击中对手胸部以下的部分就可与地上攻击组成连续技。

整体上来看豪鬼比起前作来并没有弱化多少。





推荐通用连续技

●蹲小P→小龙卷斩空脚→豪升龙拳

●蹲中K→小龙卷斩空脚→灭杀豪螺旋

●百鬼豪尖→蹲小K×2→大龙卷斩空脚

SUPER ARTS

灭杀豪波动

◇储存数量……2 LEVEL

威力不俗的飞行道具，在地上使出的话就会是灭杀豪波动，在空中使出的话就会是天魔豪斩空！

瞬狱杀

◇储存数量……2 LEVEL

选择任何一招SUPER ART都可以使出的SUPER ART，但一定要能量槽成MAX状态才可使出，当然，它的优点是防御不能及威力极大啦！另外，大家可以轻P、↓+轻K+理P同按的简易指令来使出：若希望出豪波动拳后抵消这一招的话，只需输入指令↓↘→+轻P然后立即输入→+轻K+重P同时按就可以了；还有，若希望击中对手的命中率高的话，便在BLOCKING了对手的空中攻击后使出吧！又或者用站立重K对空时，若对手在空中BLOCKING时立刻使用这招，这就不怕轻易浪费了两行能量槽啦！

灭杀豪升龙

◇储存数量……2 LEVEL

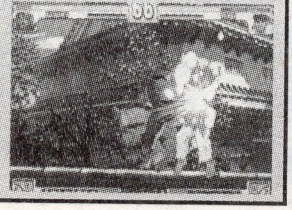
向前突进的SUPER ART，威力绝不逊于灭杀豪波动，其性质也有一点象肯的升龙裂破。



灭杀豪螺旋

◇储存数量……2 LEVEL

豪鬼的新招式，使出后角色会使用类似龙卷斩空脚的向上移动版，除了威力不俗之外，在空中还可以使出这一招！



STREET FIGHTER EX2 PLUS

街霸 EX2 PLUS 系统简介及人物出招

厂商:ARIKA　机种:ARC　发售日:1999 年 6 月

EX2 PLUS 系统变更点

与气力槽数值相关的变更点

由于本游戏是动感相当强烈的 GAME，因此角色在行动中会影响到气力槽的增减，以下三点是 EX2 PLUS 中较前作稍有变化的设定。

❶ FIRST ATTACK 使气力槽 +25

在 EX2 中，当出现 FIRST ATTACK 的情况时，电脑会令其换算成一定的数值加入到气力槽内，但是在 EX2 PLUS 中这种情况得到了微妙的改善。当角色无论用什么招术第一次击中对方时会有 25 点的数值加入到气力槽中。

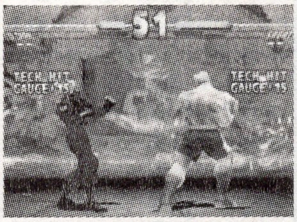
❷当双方用必杀技互相击中对手时气力槽 +15

当游戏中的两位角色处于投技和解脱投技的状态下就会产生这种情况，另外当双方各用必杀技同时击中对方时也会产生这种情况。

❸在使用移动技时，REVERSAL 被取消

除当身技和投技打空的情况外，REVERSAL BOUNS 会加入到气力槽内。





与 EXCEL 相关的变更点

在 EX2 中，EXCEL 是游戏的最大特征，它的使用有些像《SF ZERO》系列中的 OC 技，而在 EX2 PLUS 中这种技巧得到了相当的强化。

❶用相同的按键进行连打

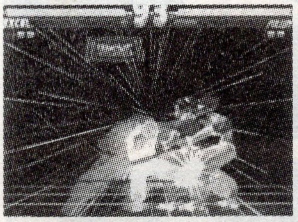
在 EX2 中有"站力强 K×α"的情况，而在本作中将其演变成"站力强 P→下蹲强 P→站力强 P→……"，像这种形式的 EXCEL 技在本作中会经常出现。

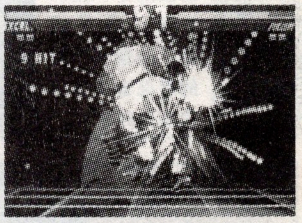
❷下蹲强 K 击中对手令其浮空后可进行追击

在 EX2 中，当发动了 EXCEL 将对手用下蹲强 K 使其浮空后一般是不能进行空中追击的(特殊角色除外)。但是在 EX2 PLUS 中，只要用下蹲强 K 将对手击至浮空后以极快的速度便可以形成追击。

❸需要蓄力的必杀技有简易的出法

在发动了 EXCEL 后，原来要进行蓄力的必杀技，此时只要完成了指令的动作，即便是不蓄力也可以发动。





其它变更点

除了以上提到的以外，EX2 PLUS 还有一些比较细小的变更(如背景及音乐等)。

❶"?"处角色的选择

在角色选择画面的两端加入了 EX2 中没有的"?"，玩者只要将光标移到此处按下决定键，电脑便会随机为你选出一位角色。如果在此处按住开始键再按决定键便可以使用"EXTRA 角色"了。

❷ EXCEL 演出变更

当发动了 EXCEL 后，画面的背景将发生变化(不同于 EX2)，而此时角色也将出现残像，这使得连续攻击的感觉更强了。

❸ GUARD BREAK 演出变更

当发生 GUARD BREAK 与 CANCEL BREAK 时，画面上的人物动作及描绘将会有新的表现。

新超必杀技 METEOR COMBO

在 EX2 PLUS 中每位角色都追加了一项新的超必杀技，它消耗三级气力槽，被称为"METEOR COMBO"(流星必杀技)。当角色发动了这项必杀技后会出现迫力十足的画面，并且使人感到这种必杀技那无与伦比的强大和震撼感。

隆



旋风脚	→+中K
鸠尾碎	→+大P
背负投	接近对手→或←+中P或大P
巴投	接近对手→或←+中K或大K
锁骨割	同强度PK同时按
波动拳	↓↘→+P
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K
真·升龙拳	↓↘→↓↘→+KKK

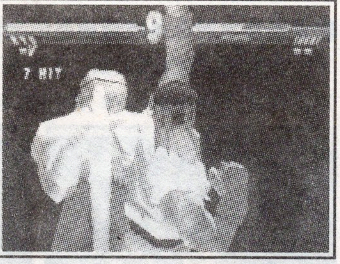
加入了新技“鸠尾碎”从而大幅度提升了威力。对于下蹲的对手可给以1/4左右的伤害。

●鸠尾碎き

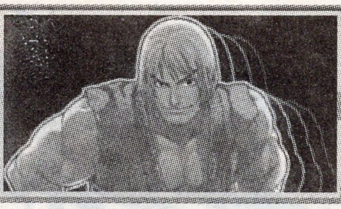
2连击的进攻，出招慢，但击中后的硬直时间短，可用蹲中K连接。EXCEL中的效率提升了，更易连接其它必杀技。

真·升龙拳 METEOR-COMBO

在“EX2”中的真·升龙拳做为“流星Combo”被改变了一些。性能上几乎同样，根据击中时的状况会变为多段攻击升龙拳。



肯

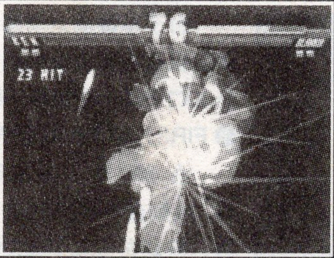


背负投	接近对手→或←+中P或大P
地狱车	接近对手→或←+中K或大K
地狱风车	空中↑以外+中P或大P
稻妻割	同强度的PK同时按
前方转身	↓↙←+P
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
升袭裂破	↓↘→↓↘+P
神龙拳	↓↘→↓↘+K
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K
九头龙裂破	↓↙←↓↙←+KKK

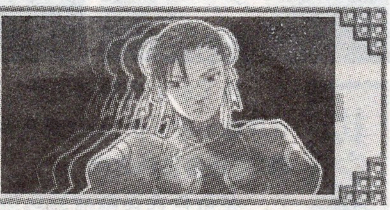
“EX2 PLUS”并没有大的变化。抓住机会用连续技一气打倒对于的方针仍没有变。因为整体上的威力被抑制了一些，所以要留意气槽。EXCEL的系统上也没有大的变化，仍象前作那样用站大K→站小P(空中击打)来挣到时间，EXCEL终了后再输入普通的连续技。

九头龙裂破 METEOR-COMBO

用疾风迅雷脚→升龙裂破→神龙拳这一组合可飞到天空中，最后的神龙拳如不能全中，伤害力就会巨减。



春丽

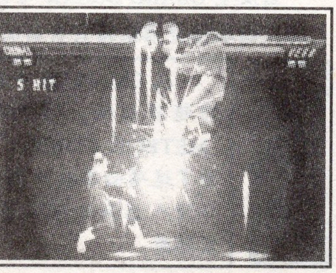


双掌打	→+中P
鹰爪脚	空中↓+中K
虎袭打	接近对手→或←+中P或大P
虎袭落	接近对手→或←+中K或大K
流星落	空中↑以外+中P或大P
旋元蹴	同强度PK同时按
百裂脚	K连打
飞燕蹴	↓↙←+K
スピニングバードキック	↓↘→+K
ゴメンネ!	小P、小P、→小K、大P
千裂脚	↓↘→↓↘→+K
气功掌	↓↘→↓↘→+P
霸山天升脚	↓↙←↓↙←+K
气功掌·极	↓↘→↓↘→+PPP

没有大的变更点，仍像以前那样战斗。蹲中K的硬直小，应以此为主进行战斗。EXCEL时用蹲大K击飞下蹲的对手然后连接百裂脚，不仅动作快而且伤害力也很大。另外追加了K投掷。“首投”的伤害力与P投掷同样。在时间结束之前使用投掷十分有效。

气功掌·极 METEOR-COMBO

气功拳的强化版，在“EX2”中也有的技。用法也几乎同样。是8段技，根据攻击方法，在空中还可追击对手。



古烈

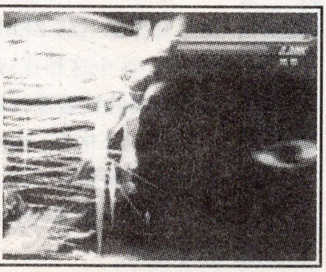


スピニングバックナックル	→+大P
ローリングソバット	→或←+中K
ヘビースタブキック	→或←+大K
ジユードースルー	接近对手→或←+中P或大P
ドラゴンスープレックス	接近对手→或←+中K或大K
フライングバスタードロップ	空中↑以外+中P或大P
エルボスタンプ	同强度PK同时按
ソニックブーム	←蓄→+P
サマーソルトキック	↓蓄↑+K
オープニングギャンビット	←蓄→+←→+P
ダブルサマーソルトキック	↙蓄↙↘↗+K
ソニックブームタイフーン	←蓄→+←→+KKK

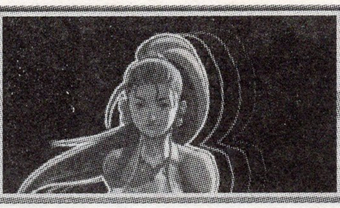
ソニックブーム的硬直变长了一些，之后的连续技也被弱化了，不再能再简单地使用了，本作为super combo的ソニックブーミタイブーン变化了“流星Combo”，脚刀后的硬直时间变长了。用手刀或普通技使对手防守，如对方跳起就用对空技击落。

ソニックブームタイフーン METEOR-COMBO

发出飞行道具，击中对方后产生龙卷台风给之以伤害。而且出招时本人有很大的后退动作，所以安全性较高，并且出法简单。



布鲁姆



アラクル・オスト	→＋中P
アラクル・リスト(空中)	空中↓＋中P
リバースアンクル	空中←＋中P
オーテンスフット	接近对手→或←＋中P或大P
ネックファクタ	接近对手→或←＋中K或大K
ダンス・ウィンド	空中↑以外＋中P或大P
アラクル☆アンクル	同强度PK同时按
ドリル♤プルス	↓↘→＋K
空中ドリル♤プルス	空中↓↘→＋K
プリム◇キック	→↓↘＋K
テネル♧キック	↓↙←＋K
フェミナウインド	空中↓↙←＋P
プラエク♥ラーム	↓↙←↓↙←＋K
レスアル★カーナ	↓↘→↓↘→＋K
カインド♠ウインド	空中↓↘→↓↘→＋P
グラドゥス♣パール	↓↘→↓↘→＋PPP

达兰



バックトロップ	接近对手→或←＋中P或大P
ジヤーマンスープレックス	接近对手→或←＋中K或大K
ガンジスDDT	空中↑以外＋中K或大K
ガンジスチョップ	同强度PK同时按
ラリアット	↓↘→＋P
ガンジスDDT	→↓↘＋K
大觉	PPP
フラフマボム	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→＋P
インドラ桥	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→＋K
タランキャルチ	←↓↙＋P
インドラ~桥	↓↙←↓↙←＋K
超绝鬼神ボム	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→→↘↓↙←↖↑↗→＋P
G. O. D.	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→＋PPP

空中，地上皆可攻击

“EX2 PLUS”中的布鲁姆不仅使用了新系统，作战的方向性也有了很大的改进。不仅是空中，在地上战中也有许多变化。

●技解说通常技

跳中K变由为横方向长的动作。蹲小K可连续打击，蹲中P的硬直也变小了。

●リバースブアンクル

转身专用技，可进行抵消。应由K投掷开始。

●フェシナウインド

2段跳的必杀技。还可用通常技抵消2段跳→通常技抵消ドリル。

●テネル♣キック

攻击数变更，用中K或大K可组成连续技。

●カインド♠ウインド

空中发出龙卷般攻击的新super combo。

グラドゥ♣スパール METEOR-COMBO

放出短射程的飞行道具“音符”(可防御)，击中可强制对手与自己一同跳舞，用回转力给以伤害。可由中ラネル♣キック进行SUPER CANCEL组成连续技。

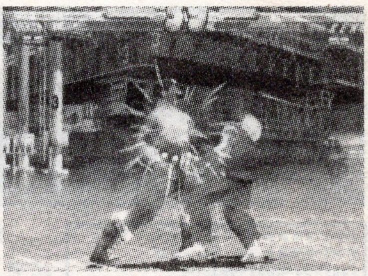
对战要点

用空中ドリル♠プルス搅乱并接近对手。之后可使用“蹲弱K×1~2→プリマ♦キック”或“蹲中K→中ラネル♣キック→プラエク♥ラーム”等连续技，以及小、中ドリル♠プルス等组合。

在地上的EXCEL可组成“站大K×3→站大P×2→站小P(空挥)”，由蹲中P组成连续技。

感觉如何

看上去是个可笑的人物，但达兰却有实力。他是个具有强力投掷和打击的战士。



技解说

主要介绍一些变化了的技和新技

●ラリアット

指令改变得更易使用了，中·大被防时1-2发的连续防守没有了，之后变得更为接近对手。

●大觉

用胸部反弹对手的攻击的特殊技，本身没有攻击判定，但可反弹对方下段以外的地上攻击，让对方在一瞬间处于无防备状态。近距离反弹时可用ブラフマボム等投技，以及蹲中拳等追打。还可用于抵消飞行道具，机会好的话，可抵消真空波动拳。

●ダランキヤッチ

阻止空中对手的投技，可投掷并防止对手的跳攻击。有些当身的效果，具有很高的性能。

G. O. D. METEOR-COMBO

此技击中对手后，玩者可以用摇杆一圈加P或K的方法，输入可使对手不断地受到伤害，但是如对手也在按与这种追加技方法相同键的话，此技强制终了。

D·达克



KNIFEナイトメア	→+中P
DEATHスピンキック	→+中K
DEATHモーメント	接近对手→或←+中P或大P
DARKスロー	接近对手→或←+中K或大K
SHUDDERブレード	同强度PK同时按
DARKワイヤー	↓↘→+P
DARKホールド	DARKワイヤー击中后←+P
DARKスパーク	DARKワイヤー击中后一定时间
KILLワイヤー	→↓↘+P
EXープロシブ	↓↘→+K
KILLトランプ	↓↘→↓↘+P
DARKシャックル	↓↘→↓↘+K
EXープロミネンス	↓↙←↓↙←+K
DEATHトラップ	↓↙←↓↙←+PPP

她的基本战法没有改变。安置好EXフ·ロシブ后要根据战况改变对策，由蹲中K抵消DARKワイヤ一的连续技可用EXCEL或super combo给以大的伤害。

玩过前作的人在使用他时会有变弱的感觉。首先蹲中K或蹲中P不能连续连接。这样就没有了跳跃后的蹲中K×2并确认击中后使用DARKワイヤ一这一方法了。

如安置了EXプロシブ后受到对方的攻击，EXプロシブ本身会自动消失。

METEOR COMBO　DEATHトラップ

发出ワイヤ一，用后背的爆弹击飞对手。ワイヤ一的射程为无限，ワイヤ一所到之处为无敌，可由摇杆的前中K发出。

莎朗



ブラッディーマウンド	接近对手→或←+中P或大P
ブラディーチョーク	接近对手→或←+中K或大K
フライングネックドロップ	空中↑以外+中P或大P
クリムゾンテラー	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→+P
スピニングダブルナックル	同强度PK同时按
ハーフムーンキック	↓↙←+K
プリゾナーシザース	接近对手↑以外+K
ゲイルハンマーパンチ	↓↘→+P
	→+P或K
バミューダシンフオニー	→↓↘+K
シヤトルコンビネーション	↓↙←↓↙←+P
ロード	↓↘→↓↘→+P
ヘルフアイア	ロード后↓↘→↓↘→+P
シヤロンスペシヤル	↓↘→↓↘→+K
アサルトライフル	↓↘→↓↘→+PPP

明显的变化是ハンマーッドラソシユ没有了，出现了ロード&ヘルファイア这一新super combo。另外可由ゲイルハンパーパンチ派生为バミコーダシンフオニー。

站大P的性能稍稍变弱，シヤトルコンビネー的威力下降，整体上感觉得差了一些。P投掷的威力上升了，应小心的使用以增加伤害度。

●ロード&ヘルファイア

使用一个气槽可端起枪，在该状态下输入下一回指令可发射子弹（即需要两个气槽）。使用中P的攻力威力稍上升。

METEOR COMBO　アコルトライムル

ヘルファイフ强化版，极快的飞行道具，开始时看到闪光后再防御是不行的。发弹攻击，不会常有comob补正。

骷髅狂人



ステップインアッパー	→+中P
デンジヤラスヒール	→+中K
スカロダッシュ→スカロタックル	→→
スカロバック转	←←
スカロスタント	接近对手→或←+中P或大P
スカロスペース	空中↑以外+中P或大P
スカロショック	→↘↓↙←↖↑+K
スカロパンチ	同强度PK同时按
スカロヘッド	→↓↘+P
スカロダイブ	スカロヘッド后P
スカロクラッシャー	↓↘→+P
スカロスライダー	↓↘→+K
スカロトカチェフ	←↓↙+K
スーパースカロクラッシャー	↓↘→↓↘→+P(空中可)
スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→+K
スカロドリーム	小P、小P、→小K、大P
スカロエナジー	↓↙←↓↙←+K
スカロホール	↓↙←↓↙←+P
スーパースカロエナジー	↓↙←↓↙←+KKK

外表凶恶的スカロマニア，却可用十分精密的动作压制对手。这次他又有了新super combo，下面为大家进行介绍。

●スカロボール

向画面上部发出能量弹，一定时间后落到对方头上的特殊飞行道具。大、中、小分别在8、5、3秒后落下。

METEOR COMBO　スーパースカロエナジー

スカロエナジー的强化版，攻击产生慢，但无敌时间长，如对手使用连击或突击技时发出，其效果会更加明显。



C·杰克



アングリーフイスト	→+中P
パワーハンター	接近对手→或←中P或大P
パワーリフトスロー	接近对手→或←+中K或大K
ダフルアームパンチ	同强度PK同时按
ダッシュストレート	←蓄→+P
ダッシュアッパー	←蓄→+K
フェイントダッシュ	↓↙←+P
ファイナルパンチ	PPP或KKK
バッティングヒーロー	←↙↓↘→+P
サッカーボールキック	←↙↓↘→+K
ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←+P
クレイジージャック	←蓄→+←→+P
レイジングバッファロー	←蓄→+←→+K
グランド·スラムクラッシャー	↓↙←↓↙←+K
ホームランキング	↓↘→↓↘→+KKK

ダッシュストレート的硬直仍旧很大，基本方针与“EX2”几乎一样。但如能顺利使用新技フェイントダッシュ，就可在一定程度上自由组成连续技了。

●フェイントタッシュ

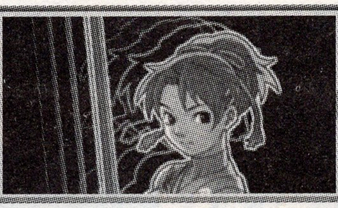
用ダッシュストレート的动作突进，不做任何攻击的移动技。除了远距离突击使用，还可用蹲大P抵消来发出。

METEOR COMBO　ホームランキング

用サッカーボールキック击飞对手，并用バッティングヒーロ一攻击对手。依据追加输入的时间可使此技的攻击动作有所变化。



七濑



踏肘崩	→+中 P
落膝激	空中↓+中 K
掴	接近对手→或←中 P 或大 P
颈手绞	接近对手→或←+中 K 或大 K
流水	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→+P
忍冬	同强度 PK 同时按
天升棍	→↓↘+P
	↓↘→+P
三连棍	→+P 连续攻击 3 回
	↑+P 天升棍变化可能
霞风	↓↙←+K
月镜牡丹	←↓↙+P
弥生投棍技	↓↙←↓↙←+P
十六夜烈棍	↓↘→↓↘+P
待宵天泣激	小 P、小 P、→、小 K、大 P

飞快地跳跃并用霞风来回转，搞乱对手的方法仍可使用。前作中三连棍开始的连续技或流水开始的连续技都可使用。

比前作变化很大的是 super combo 弥生投棍技。另外还加入了新技流星 combo 的待宵天泣激。

●弥生投棍技

发动后增加了摇杆控制动作。投出棍后在击中对手之前按 K 键的同时，使棍落在地上待机，再用↓↙←+P 可让棍回到自己的手中，使之再次产生攻击判定。

三连棍击中后可进行 SUPER CANCEL。

METEOR COMBO 待宵天泣激

击中后，自己越过大气层飞向宇宙，之后急速下降用拳进行攻击。攻击产生晚且几乎没有无敌时间，除连续技之外不宜使用。

北斗



肘崩	→+大 P
刈蹴	→+大 K
掴	接近对手→或←+中 P 或大 P
颈手绞	接近对手→或←+中 K 或大 K
流水	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→+P
舞击斩	同强度 PK 同时按
肘激崩	↓↘→+P
掌击破	追加入力→+P
振空击	追加入力←+P
振客击	追加入力←+K
护流攻	←↓↙+P
振空击	↓↙←+P
振脚击	↓↙←+K
振	振空击、振脚击后←入力 P 或 K
气链射	↓↙←↓↙←+P
击凤技	↓↙←↓↙←+K
连升激	↓↘→↓↘→+P
连舞	小 P、小 P、→、小 K、大 P
讣刀	↓↘→↓↘→+KKK

她最明显的变更点是一部分技的手足上具有エフェクト。这些是肘崩（→+大 P）、振空击、振脚击、连升激。

地上通常技的对空性能下降了。对空应使用EXCEL、跳攻击、护流攻、气链射等。另外蹲大 K 被防后的状态将会变化。前作中不易受反击的技，在本作则会受到反击。不仅要警戒垂直跳跃，还要考虑 SUPER CANCEL。这里要注意跳中 K→蹲中 P→小肘激崩等方法仍存在，战斗仍以前作的风格为主。

METEOR COMBO 讣刀

用长刀斩断对手的技。有无敌时间，画面停止时手再防守已来不及了。明确地说可由流水使其演变为连续技。

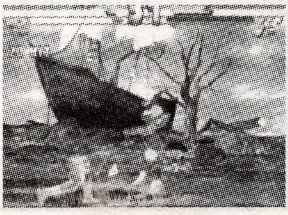
达尔锡姆



ヨガスマッシュ	接近对手→或←+中 P 或大 P
ヨガスルー	接近对手→或←+中 K 或大 K
ヨガショック	同强度 PK 同时按
ヨガテレポート	
（右远移动）	→↓↘+PPP
（右近移动）	→↓↘+KKK
（左远移动）	←↓↙+PPP
（左近移动）	←↓↙+KKK
空中浮游	跳跃中→↗↑↖←+K
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	↓↙←+P
ヨガブラスト	↓↙←+K
ヨガキャッチ	↓↘→+K
ヨガコンタクト	ヨガキャッチ时 K 续按
ヨガフェイク	↓↘→+KKK
ヨガドリルキック	空中↓↘→↓↘→+K
ヨガレジェンド	↓↙←↓↙←+K
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→+PPP

用长手脚让对手不能靠近的方法，在这个游戏中仍存在，而且与前作没有太大的变化。玩过前作的人应可以马上掌握。

新技中并没有什么特别的，战斗方法也几乎一样。前作中的ヨガインフエルノ变为了流星 combo，不再能随意进攻了。スライディング或ヨガレジェンド被防时不能形成连续技，必须要慎重。



METEOR COMBO ヨガインフェルノ

升格为流星 combo 的ヨガインフェルノ，动作也变为上升至宇宙。在吐火的那段时间中可用摇杆来控制动作。

桑吉尔夫



フライングボディアタック	空中↓+大 P
アイアンクロー	接近对手→或←+中 P 或大 P
ジャーマンスープレックス	接近对手→或←+中 K 或大 K
ストマックブロック	接近对手→或←+中 K 或大 K
ダイナマイトヘッドバッド	同强度 PK 同时按
ダブルラリアット	PPP
クイックダブルラリアット	KKK
スクリューパイルドライバー	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→+P
アトミックスープレックス	接近对手→↘↓↙←↖↑↗→+K
ロシアンスープレックス	→↘↓↙←↖↑↗→K
ベアハッグ	ロシアンスープレックス的移动中 P
ファイナルアトミックバスター	→↘↓↙←↖↑↗→→↘↓↙←↖↑↗→+P
スーパーストンピング	↓↘→↓↘→+K
	↓↙←+P 中断可能，4 发目停止
エリアルロシアンスラム	↓↙←↓↙←+K
コズミックファイナルアトミックバスター	→↘↓↙←↖↑↗→→↘↓↙←↖↑↗→+PPP

桑吉尔夫的指令投技スクリユーバイルドライバー这次依据按键的不同，距离和威力将会改变，小的距离大但威力小，大的则相反。前作中的ギロワインギフィスト没有了，前作中的强力组合（ギロワインギフィスト→FA バスター等）也被取消了。

●エリアルロシアンハラム

对空用投摔技。发动后向斜上上升，抓住并投掷空中的对手。抓住之前有无敌时间，也可予测后对空使用，可在空中发出防御破坏后使用。

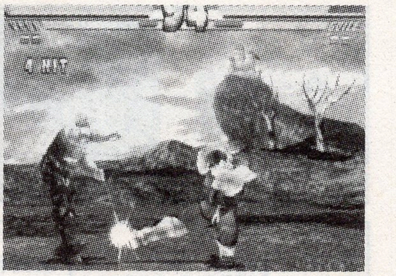
METEOR COMBO コズミックファイナルアトミックバスター

与前作中的コズミックファイナルアトミックバスター LEVEL3 同样的技。表现上更加强了一些，最后的一击是由宇宙垂直下降。

维加



デッドリースルー	接近对手→或←+中P或大P
デススルー	接近对手→或←+中K或大K
ヘガワープ	←↓↙或→↓↘+PPP或KKK
サイキッククラッシュ	同强度PK同时按
サイコクラッシャー	←蓄→+P
ダブルニープレス	←蓄→+K
ヘッドプレス	↓蓄↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス后P
サイコキャノン	←蓄→+←→+P
ニープレスナイトメア	←蓄→+←→+K
サイコブレイクスマッシャー	←蓄→+←→+PPP



必杀技的性能很高

投掷使用空中combo，无
技加以补充。可由通常K
还有距离长的高性能普通
必杀技很强大，另外

ニープレスナイトナア击之
弹，如在稍远的距离是（例如
因为攒住气可稍扩大气

●サイコキャノン

很大的空当。不能轻易使用。
完全消失后在出现时有

●ベガワープ—

介绍给大家。
觉。下面把性能上微妙的变更
PLUS』的人都会有同样的感
样的『古怪的技』，玩过『EX
他没有达兰或布鲁姆那

技解说

对应的作战方法。
论何种状况下都会有与之相

进EXCEL连续技。
掷开始把蹲大K加入
杂入蹲大K，或由K投
连续技。EXCEL也可混
ダブルニープレス的
P×1～2→蹲中K→大
对手后，可使用蹲中
威力也大。用此技接近
性能较好。距离长而且
跳攻击中、大K的
功也不会受到反击。
距离的奇袭。即使不成
蹲大K可作为中

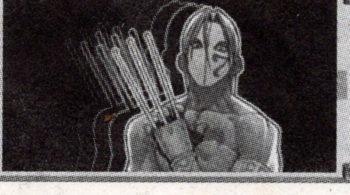
技解说

一样，攒气时间较短。
外的性能几乎与『EX』
的状态进行攻击了，此
后），就不再能用攒气

METEOR COMBO サイコブレイクスマッシャー

是サイコブレイキスマッシャー的强化版，出招慢，从输入后到攻击前为完全无敌状态。但常常不能漂亮地击中空中的对手。由大攻击可连续技，但有时威力会下降，单发有破坏飞行道具的效果。

巴洛克



ワイヤースマッシュ	接近对手←或→+中P或大P
ワールウィンドスープレックス	空中↑以外+中P或大P
トゥルエノクロー	同强度PK同时按
バックスラッシュ	KKK
アタッチイングクロー	→↓↘+P爪出
ローリングクリスタルフラッシュ	←蓄→+P
フライングバルセロナアタック	↓蓄↑+K后P
イズナドロップ	↓蓄↑+K之后、↑以外P
スカイハイクロー	↓蓄↑+P
グランドクリスタルフラッシュ	←蓄→+←→+P
スカイハイイリュージョン	↙蓄↘↙↗+P
スカーレットテラー	←蓄→+←→+K
ローリングイズナドロップ	↙蓄↘↙↗+K

使用他与以往没有大的不同。用出招快距离长的利爪进行攻击，看到空档后使用跳大P接中扫腿→蹲中P的3段连续技。主要变化在必杀技之中。例如，ローソングクリスタルフラッシュ被防住后，以前的连续技在此仍然成立。如发出中·大攻击。则不能中途防御而变为全段攻击。

●スカーレットテラー

没有了super combo的ファントマディストラクショョン，代替的是加入了スカーレットテラー。同样是对敌人的攻击，但没有了追加指令。在对手落下处可直接攻击或使用空中投掷。在地面弹起后可进行追打。

METEOR COMBO ローリングイズナドロップ

具有与前作同样的性能。使用一个气槽飞到空中，抓住对手并投掷。投掷成功时要使用3个气槽，投掷失败则会有很大的空档。

布兰卡



ロックラッシュ	→+中P
アマゾンリバ:ラン	↘+大P
ワイルドファング	接近对手→或←+大P
レイジングネイル	同强度PK同时按
サプライズフォワード	KKK
サプライズバック	←+KKK
エレクトリックサンダー	P连打
ローリングアタック	←蓄→+P
バーチカルローリング	↓蓄↑+K
バックステップローリング	←蓄→+K
グランドシエイブローリング	←蓄→+←→+P
ビーストハリケーン	空中↓↘→↓↘→+P
ジャングルビート	←蓄→+←→+K
スーパーエレクトリックサンダー	↓↘→↓↘→+KKK

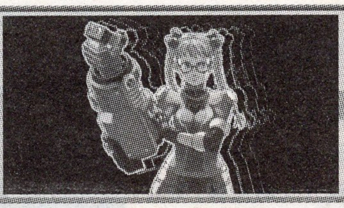
他也是变化很少的人物。一般来说用蹲中P的可破坏扫腿，用蹲中K可进行牵制，最后使用的是蹲小K×3→ローリングアタック→ビーストハソクーン连续技，当确认了ローソングック击中后就应发出ストハソケーン。

另外使用サプイブフォワード的奇袭现在仍保留了下来。由サプライズフォワード再有蹲小K·抓咬·バッチカルローソング等选项。但不再能用サプライズバック连发来攒气槽了。

METEOR COMBO スーパーエレクトリックサンダー

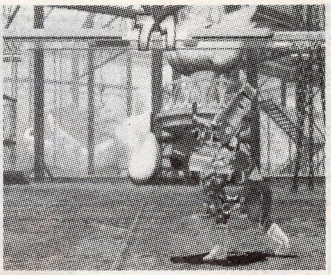
可发出有效范围很大的大电击，输入后到攻击前为无敌状态，不会被普通攻击所破坏，还可做为对空武器。

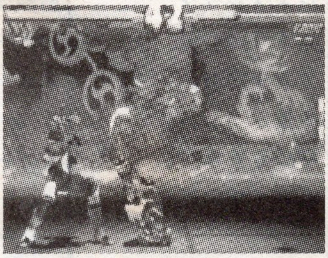
艾莉娅



ジョフズデップ	→＋中K
プルタゥンレック	→＋大K
ベットグラッシュ	空中↓＋大P
ドランズピッション	接近对手→或←＋中P或大P
OCR	接近对手→或←＋中K或大K
オルタナティブキャッチ	→↘↓↙←＋←
フロント	倒立中←＋K
リア	倒立中→＋K
ハードクラッシュ	同强度的KP同时按
ターミネーター	←↓↙＋P
ハミングラッシュ	↓↘→＋P
ジャクソンキック	↓↘→＋K
ポップアップニー	→＋小K
パーティションブレイク	→＋中K
プルダウンヒール	→＋大K
アップロード	PPP
ダウンロード	↓＋PPP
グレイトキャンサー	↓↘→↓↘→＋P
ファイブスターレイド	↓↘→↓↘→＋K
ファイナルキャンサー	↓↙←↓↙←＋PPP

性能优秀的机械手臂





外表看起来她是个机械化的女孩，实际也是这样，她的动力滑轮和右腕上装备的“キャンサー”可产生惊人的冲击力和攻击力。在对战中主要使用跳↓或↘＋大P的ヘッドクラッシュ。跳跃后发出可由超低空攻击，还可组成连续技。地上战应发挥距离和判定进行战斗。

技解说

●ハミングラッシュ

由中攻击连接的连续技专用必杀技，小为3连击，中为4连击，大为5连击，皆可击倒对手。最后一击击中时同时按3个P还可给对手以追加伤害。

小的移动较优越，大的几乎没有前进，要区分使用，被防后会受反击，要小心。

●ターミネーター

反弹飞行道具的技，威力大，最好与跳跃攻击紧密连接才能使这一招的妙用发挥。

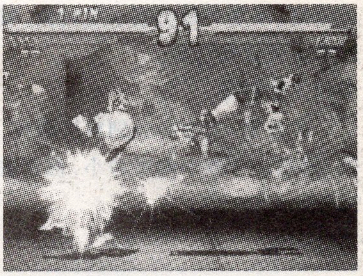
●ジユクソンキック

跳步并踢腿，用追加输入可派生为膝盖踢（小K）、サイドキック（中K）、或中段的カカト落とし（大K）。除在K之外皆为连续攻击。

虽不能由中攻击组成连续技，但第1段时中止或被防时仍有50%的优势。

●アップロード、ダウンロード

用キャンサー向前方发射，按键期间有连跳，松开后停留有该地。ダウンロード的キャンサー会潜入地下，并从松开键的地方飞出，所以停滞时间更长。如本人受到攻击，其判定就会消失。在キャンサー回来之前，P键的技全变为小P，不可使用有P键的必杀技、防御破坏、P投摔等，但却是强力的攻击方法。



●オルタナライブキヤッチ

小飞跃并抓住对手的投摔技。用追加指令（按住键）就可踢攻击对方。应由抵消使用，没有追加输入不可组成连续技。

●グレートキンサー

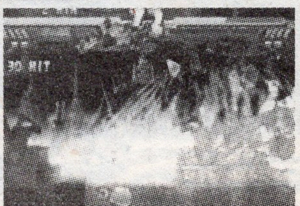
使用グレートキンサー的5连击突进技。按住键攒气，最大为11连击，可增加威力。

●ファイブスターレイド

用サマーソルトキック攻击，在空中连续踢攻击距离短，由于但被防时的空挡小，最适于接近对手，还可对空使用。

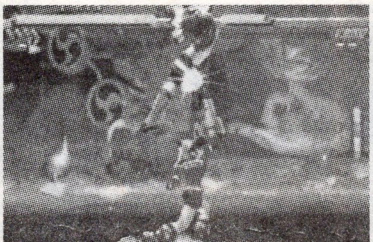
METEOR-COMBO ファイナルキャンサー

可达到约7成伤害的强力突进技，无论击中或被防，キャンサー都会被它强大的冲击力负荷而破坏，以后的回合都将这样，因此要小心不要随便使用。



对战的基本

冲击的基础是低空ヘッドクラッシュ。如与蹲小K或投掷混合并连击就可形成强力的冲击。击中时应使用蹲中K→ハミングラッシュ这一主要连续技。区分使用小、中、大的距离，最后一击可选择追加输入或SCグレートキャンサー。地上战应以距离长的蹲中K，或有无敌判定的→＋中K为主。对空技的蹲大P、↘＋大P很好用。

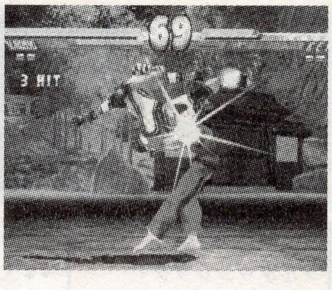


罗森



ディジェスティーヴオ	接近对手→或←+中P或大P
レスプレッソ	同强度PK同时按
エオールの翼	PPP←→同时按
エトナの怒	エオールの翼后K
火走	↓↘→+K
ヴルカヌス	↓↙←+P
カノッサの屈辱	↓↙←+小K(对跳跃攻击)
	↓↙←+中K(对中·上段攻击)
	↓↙←+大K(对下段攻击)
ヴェズーヴィオの怒	↓↘→+P
	→+P肘击
	→+K
ため自の桥	↓↘→↓↘→+P
ピサの斜塔	↓↙←↓↙+P
アッチェレランド	↓↙←↓↙←+K
四景	接近对手↓↘→↓↘→+KKK

使用多采的攻击技巧



他是具有追加输入技、移动技、当身技等多种行动方式的人物。以往的EX系列的人物的动作常给人很沉的感觉，但他则在必杀技的性质上使动作变得很轻盈。

当然，如错误地使用移动或当身技就会给对手以空档，但这个开朗的意大利人更重视的则是出招华丽时的满足感。行动中节奏好的人来说这是个优秀的人物，用变化多端的攻击方法来迷惑对手。

技解说

●エオール之翼

特殊跳跃。如与摇杆相结合,可进行前后移动,相邻时也可达到身后的位置。

●エトナ之怒

エオール之翼中按K键可发出不能蹲防的踢攻击。

●ヴェズーヴィオ之怒

移动中的拳攻击，追加输入后可变为肘击、跳踢等连续攻击，小攻击的初段移动距离短，大攻击的空档稍长但距离长，肘击与跳踢没有按键的变化。

●ウルカメス

振腕发出冲击波的技，出招慢,不能与地上组成连续技,被防时我方仍能先行动。

●カノサ屈辱

当身技,大中小分别对应蹲技、站技、跳技。中和小的威力小,但可进行SUPER CANCEL。

●火走り

高速移动技。小的距离短,大的距离长。可摆脱对手转至身后,但仍有受攻击的判定,要小心。

●ため息の桥

连打拳后,踩对手的脸。如击中空中的对手,伤害力会下降很多。

●ピサの斜塔

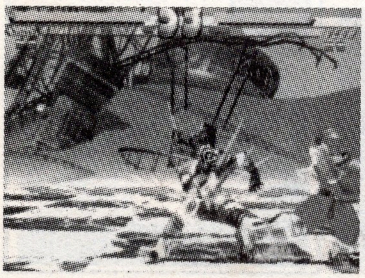
向斜上方发出巨大的火柱。ヴェズヴィオ之怒的第2发出飞对手时,作为追打比较有效。

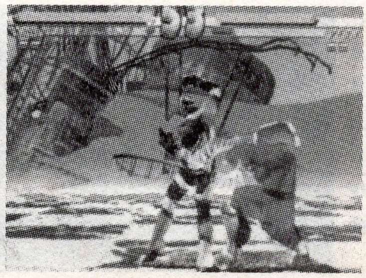
●アッチェレランド

由腿连击变为拳连击。威力很高,应在ヴェスーヴィオ之怒的第1段进行超级抵消并连接。

对战要点

他的普通技蹲中K的攻击距离长，对ヴェスーヴィオ之怒进行SUPER CANCEL是基本的战法。如被防住,小为50%,大则更为不利,所以不要轻易出手,而且“怒”的第2段的肘击被防时会变得相当不利。如不想给对手反击的机会,不仅仅要在蹲中K后接“怒”，而且ヴルカヌス或火走接投掷等的使用也很有效果。蹲小K→中K→大K击飞后用大K连击的威力虽小,但作为反击很方便。

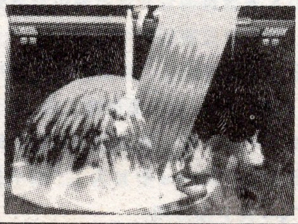




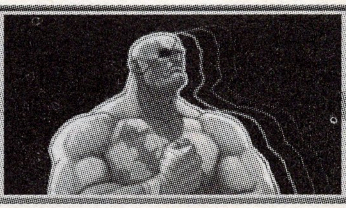
四景 METEOR-COMBO

他的流星Combo“四景”是抓住对手摔在地上，踏头的后部，再用ピサの斜塔打面部。

因为属性为投掷技所以不能组成连续技，但用火走接近对手或站起时，有许多使用的机会很多。当然还可进行SUPER CANCEL，ヴェズーヴィオ之怒的第1段被防后，可出其不意的作为投掷技来使用。另外与超必杀指令不重复，在指令输入错误时不会引发SUPER COMBO。

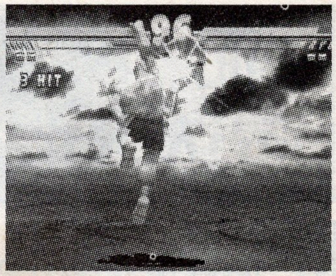


沙加特



タイガキキャリー	接近对手→或←+中P或大P
タイガキレイジ	接近对手→或←+中K或大K
タイガートゥールー	同强度PK同时按
タイガーフェイク	←↓↙+P
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーブロウ	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P
グランドタイガーキャノン	↓↘→↓↘→+K
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K
タイガージェノサイド	↓↙←↓↙←+P
タイガーストーム	↓↘→↓↘→+PPP ※追加输入↓↘→+P×3

主动进攻型



老玩者提起他，都会想起“街霸Ⅱ”中高性能的必杀技和以低跳为主轴的攻击方法。但由于在“EX2 PLUS”中飞行道具的动作很大，因此不能作为“牢制”使用。而游戏速度又不允许动作很快，所以以前的打法已不通用了。

但是难以反应的跳跃和无敌技タイガーブロウ，高速距离移动的タイガークラッシユ仍存在，要点是发挥小技，中距离不依靠飞行道具，而应积极地靠近对手。

技解说

●タイガーフエイク

一瞬间让人看到某些东西却又什么也没有的佯攻技。使用的机会不多。

●タイガーショット（グランドタイガーショット）

飞行道具。空档较大，基本在远距离或中攻击抵消发出。

●タイガーブロウ

无敌对空技。无敌时间短，但击中对手可将其击落。小为1击，中为3连击，大为7连击。小不可对应超级抵消，要注意。

●タイガークラッシユ

2段技的跳踢。用于移动、攒气槽。

●タイガーキヤノン(グランドタイガーキヤノン)

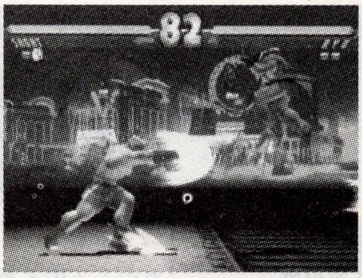
SUPER COMBO的飞行道具，但攻击判定只有1发，威力还可以。但弹速非常之快，可破坏一切飞行道具(甚至于真空波动拳)。远距离时还可用キイガーシヨユット攻击对手。

●クイガーレイド

连续进行腿踢的SUPER COMBO。被防后的空档较小。

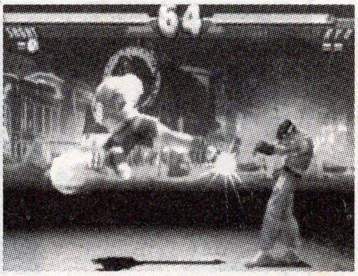
●タイガージエノサイド

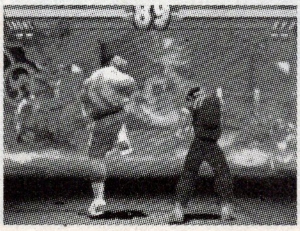
由此可进行クラッシユ→ブロウ×2，最大达10连击，威力很大。

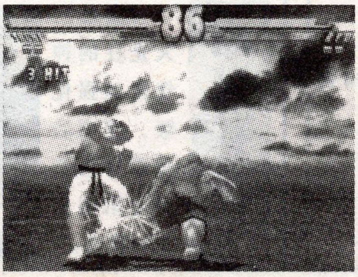


对战要点

在“EX2 PLUS”中以タイガーシヨット或タイガークラヅシユ为中心的打法将很困难。用跳大K接近对手，在中距离上抵消站中K，或使用距离长的蹲大K。

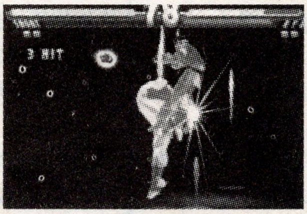


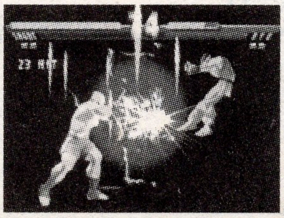




タイガーストーム METEOR-COMBO

3次打击后，放出巨大的タイガーショット。最初的3次攻击时，抓住时机押键(不可连打)可提升タイガーショヅト的威力。成功时画面会有闪烁的一瞬。在发出攻击前完全无敌，可在近身时使用。但击中数过多就会承认Combo补正，SUPER CANCEL为连续技也是极有效的方法。





加尔达

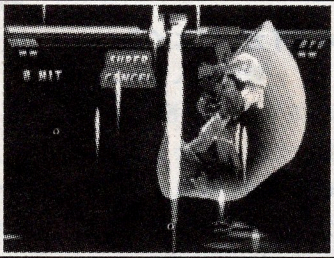


斩鬼	→+大 P
狂蛇	→+大 K
杀牙	接近对手→或←+中 P 或大 P
翔鬼	接近对手→或←+中 K 或大 K
袭鬼	在空中↑以外+中 P 或大 P
碎牙	同强度 PK 同时按
舞	→↓↘+PPP
鬼斩	→↓↘+P
轰牙	←↙↓↘→+K
袭牙	↓↘→+P
蛇斩	←↓↙+P
雷牙	→↓↘+K
鬼燕舞	↓↙←↓↙←+P
鬼燕翔	↓↘→↓↘→+P
苍魂弹	↓↙←↓↙←+K
凶刃旋袭	↓↙←↓↙←+KKK
	输入后↓↘→↓↘+K
	输入后空中↓↙←↓↙←+P

以投技为主要变更点，EXCEL 的动作及威力也大幅上升，而鬼斩的无敌时间与攻击范围与“EX2”时一样，袭牙作为不断削减敌人体力的战法仍然存在，推荐 EXCEL 技为：下蹲小 K→下蹲中 K→大袭牙×2→大轰牙→大鬼斩，以上技法 3 次连续使用便可 KO 对手。

凶刃旋袭

由于此技可与其它技组成 SUPER CANCEL，因此如对手的位置不好，那么便可能会落空。



影之盖斯特

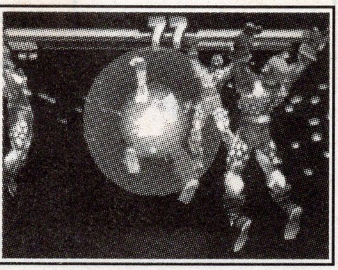


ステップインアッパー	→+中 P
デスヒール	→+中 K
デススタント	接近对手→或←+中 P 或大 P
デススペース	在空中↑以外+中 P 或大 P
デスショック	→↘↓↙←↖↑+P
デスキック	同强度 PK 同时按
デスエスケープ	←←
デスクラッシャー	↓↘→+P
デスブレイク	↓↘→+K
デスプレス	←↓↙+K
デスソードキック	空中↓↘→+K
デスサマー	空中↓↙←+K
スーパーデスクラッシャー	↓↘→↓↘→+K
デスガバメント	↓↘→↓↘→+P
デスドリーム（地上）	小 P、小 P、→小 K、大 P
デスドリーム（空中）	空中→↘↓↙←↖↑↗→→↘↓↙←↖↑↗→+P
デスエナジー	↓↙←↓↙←+K
スーパーデスエナジー	↓↙←↓↙←+PPP

此人的攻击判定以及必杀技的优越性使他相当强大，在本作中他的技巧与对战方法没有太大的改变，只是在デスドリーム击中对手时的演出上做了改进，在前作中习惯使用此人的玩家依然可以用以前的方法，只要熟悉流星 COMBO 的方法及时机便可。

スーパーデスエナジー

击中对手后分成三体利用能量球卷入异空间，但是此技的发生很慢，易被对手反击。



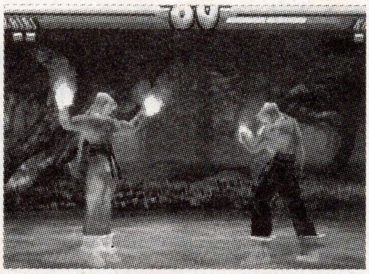
凯利



龙武	→+中 K
龙刃脚	空中↓+中 K 或大 K
胸打掴	接近对手→或←+中 P 或大 P
里地狱车	接近对手→或←+中 K 或大 K
武蹴	同强度 PK 同时按
真空支配	
右前方长、移动	→↓↘+PPP
左前方短、移动	→↓↘+KKK
左后方长、移动	←↓↙+PPP
右后方短、移动	←↓↙+KKK
魔龙裂光	→↓↘+P
神气发动	↓↘→+P
魍魉涡旋	↓↙←+K 追加输入←+K 连续攻击 4 回
神鬼发动改	空中↓↘→↓↘→+P
豺狼凶手	↓↙←↓↙←+P
雅龙灭蹴	空中↓↘→↓↘→+K
凶邪连舞	小 P、小 P、→小 K、大 P
瘴鬼发动	↓↘→↓↘→+PPP

性能变化

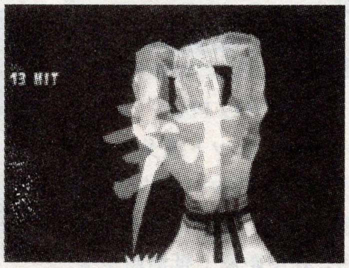
当气槽蓄满三段时，他的手上会出现蓝光，随之而来的是攻击力上升，并可空手削减飞行道具。



METEOR-COMBO

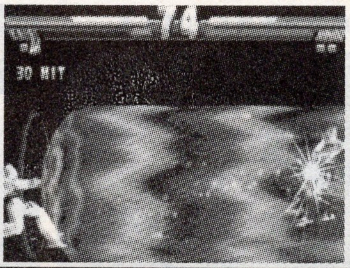
凶邪连舞

与北斗相同的连舞必杀技，防御不能且威力很高，通常是在连续技中使用。



瘴鬼发动

放出巨大光柱的神气发动强化版，使用后便不再会有手上出现蓝光的状态。



武力 BURIKI ONE

各角色出招及连续技

摇杆操作(攻击)

●ACTION(通常攻击)

↗→↘攻击・腿蹴・摔投・架构

↑↖←↙↓跳跃・躲避・集气・下蹲・伏倒・跳蚪・架构改变

按键操作(移动)

L:后退

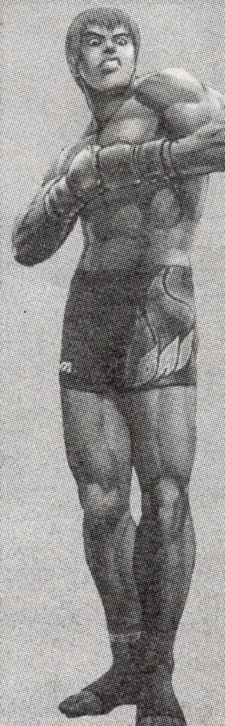
R:前进

LR 同时按:防御

连携技表

- 首相扑 接近して↗ → ネックスロー ← → ハードクロス ←
- タックル ↘入れつぱなし → アキレステンダンホールド ←
- フロッグダウン ガード+↓ → ガイドリラー ←

天童凯 TENDOU GAI

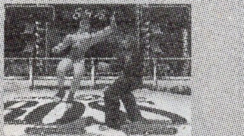


技表

技表
ローリングソバット
←→
スライダー
↓↘
ガイホイール
↓↑↗
タックル 投
↘入れつぱなし
ガイスパイダー 当
↙→→入れつぱなし

- 肘 ↗ → COMBO 中踢 N→
- 掌底 → → 掌底肘弯击 N→
- 低踢 ↘
- 高踢 ↗
- 首相扑 接近↗
- 跨步 ↑ → KNEE UPPER ↗
- 低穿越 ↖
- 后 ← → ローリングソバット N→ / BACK KNUCKLE N→
- BRIDGE SWAY ↙ → BRIDGE CLAP (拳击)→
- DOWN 取 接近↓&↘
- 连踢 踩踏→
- (ヒット限定) 中踢 → → 后龙卷风 N→
- 后 CLAP 接近→
- 抱摔 ↘
- 高穿越 ↓ → SLIDER ↘ / 跳跃 N↑ → ガイホイール↗ → PASSING BITE N↗
- FROG DOWN 防守↓ → ガイドリラー ↗ → PASSING BITE N↗

※首相扑ロツクへ



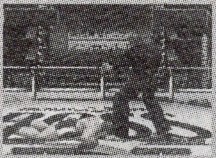
- 首相扑 接近↗ → 首相扑 ロツク
  - → REBUS 相手方向按键
  - → NECK PULL ← → 倍 NECK PUSH N→
  - → NECK PUSH → → 倍 NECK PULL N←
  - → 大外切 → / 继续按键→ / 继续按键→
  - → NECK THROW ← / 继续按键← / 继续按键← → HARD CROSS ↑

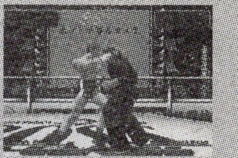
投掷难 ↕ 投掷易

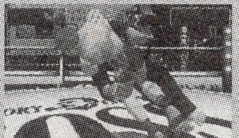
※进行 NECK PUSH 或 NECH PULL 后，敌人的平衡槽减少，变得容易投掷了。但有可能被反技反弹回来。

※用被 NECK PUSH 和 NECH PULL……可大幅破坏对手的平衡。

- DOWN 取 接近↘
  - → DOWN 取 LOCK1 → HARD CROSS ↑
  - → DOWN 取 LOCK2 → アキレステンダンホールド←
  - → DOWN 取 LOCK3 → 凯 SCREW ↑
  - → DOWN 取 LOCK4 → 站立アキレステンダンホールド↑
- タツクル ↘
  - → タツクル LOCK → タツクル THROW 继续输入↘ → 站立アキレステンダンホールド↑
  - → BACK タツクル LOCK → BACK タツクル THROW 继续输入↘ → 站立アキレステンダンホールド↑

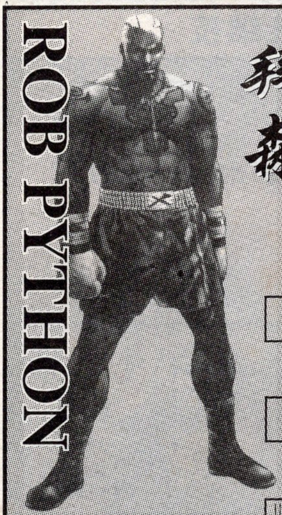






- BACK CLAP 接近→ → BACK CLAP LOCK → BACK THROW N←
- BRIDGE CLAP → → BRIDGE CLAP LOCK → カイズハイダー 继续输入→
- 低穿越↖ → 肘击 N↗ / 掌底 N→ / 低踢 N↘
- 肘击↗ — 低踢↘
- 弱取→ → 肘击↗ / 低踢↘
- 低踢↘ — 肘击↗
- 低穿越↖ — BRIDGE SWAY↙
- 后← → 低穿越↖ / BRIDGE SWAY↙
- BRIDGE SWAY↙ — 低穿越↖

ROB PYTHON 拜森





连携技表

ステップインクオーター ↗	ハンマーフリッカー ↘	スマッシュハンマー ↗
アップアプローチ ↖	ヘッドインパクト・强 ↘	ヘッドカウンター Wインパクト↗
アンダーアプローチ ↙	アッパーインパクト・强 ↗	アッパーカット Wインパクト↘

QUARTER JAD ↗ → FLICKER ROW ↘

直拳 → → FLICKER JAW ↗ / 直拳 N→ / FLICKER BODY ↘

UNDER JAD ↘ → FLICKER UPPER ↗

ステップインクオーター ↗ → ハンマーフリッカー ↘ → スマッシュハンマー ↗

CLAINCH 接近↗

STEP IN JAD → → QUICK HOOK ↗ → BACK HAMMAR →

STEP IN UNDER ↘ → QUICK UPPER ↗ → HARD QUARTER ↘

DEATH HAMMAR 接近・打倒对手↘

穿越跳 ↑

アップアプローチ ↖ → ヘッドインパクト・弱 → / ヘッドインパクト・强 N↘ → ヘッドカウンターWインパクト ↗

MIDDLE APPROACH ← → スクリューインパクト・弱 N→ / スクリューインパクト・强 N→

アンダーアプローチ ↙ → アッパーインパクト・弱 → / アッパーインパクト・强 N↗ → アッパーカットWインパクト ↘

BUCKING REACTION ↓ → BUCKING HOOK ↓ / BUCKING UPPER ↓

DOWN BLOW 接近↓&↘

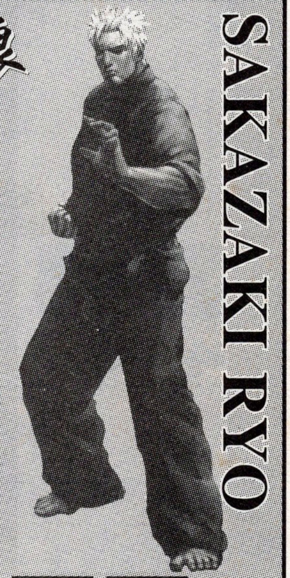
HEAD CRASH 踏入→

CLAINCH 接近↗ → CLAINCH LOCK → LEVER BLOW N→ → ATOMIC BLOW N→

ヘッドインパクト・弱→ — COMBO UP APPROACH↖
スクリューインパクト・弱→ — COMBO MIDDLE APPROACH→
アッパーインパクト・弱→ — COMBO UNDER APPROACH↙
→ QUARTER JAD↗ / 直拳→ / UNDER JAD↘

技表
ヘッドインパクト
↖↘or↖↘
スクリューインパクト
←→or←→
アッパーインパクト
↙↗or↙↗
ダッキングアッパー
↓→
アトミックブロー 投
↗・→

SAKAZAKI RYO 坂崎良



连携技表

左正拳 → — 右中段突出 → — 左上段踢 ↗ / 右下段踢 ↘

龙虎乱舞

天之构 ↑ — 气合右中段突击 → — 乱左后上段回旋踢 ↗ — 乱左正拳突击 → — 乱右正拳突击 →

乱右下段回旋踢 ↘ — 乱右上段回旋踢 ↗ — 乱左后段回旋踢 ↗ — 霸王翔哮拳 →

技表
水柱割
↑→
飞燕疾风脚
前方ダッシュ中→→
虎煌拳
←→or←→
ビルトアッパー
↙↗or↙↗
一本背負い当
↙→・←入れつぱなし

左 SIDE KICK↗ → COMBO 右上段回旋踢 N↗

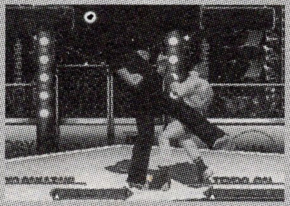
左正拳 → → COMBO 右中段突进 N→ → COMBO 左上段踢 N↗ / COMB 右下段踢 N↘

スネ蹴り ↘ → COMBO 右下段踢 N↘

右中段回旋踢→

右中段突进→

右下段踢 ↘



サハキ ↖ → 拳当身 →

← → 虎煌拳・弱 N→ / 虎煌拳・强 N→

JUMP APPROACH ↙ → BULID UPPER・弱 →&N↗ / BULID UPPER・强 →&N↗

地之构 ↓ → 下段踢 → / 下段回旋踢 →

攻击接近 ↓&↘

飞燕疾风脚踩踏 → → 飞燕疾风脚 2 N→

站起スネ蹴り 站起↗

天之构 ↑ → 水柱割 → / 气合右中段突进 → → 乱左后上段回旋踢 N↗ → 乱左正拳突进 N→ → 乱右正拳突进 N→ → 乱右下段回旋踢 N↘ → 乱右上段回旋踢 N↗ → 乱左后回旋踢 N↗ → 霸王翔哮拳 N→

虎煌拳弱→ — OVER APPROACH← — 左 SIDE KICK↗ — スネ蹴り↘ / 左正拳→ — 左 SIDE KICK↗ / スネ蹴り↘ / スネ蹴り↘ — 左 SIDE KICK↗

サバキ↖ — JUMP APPROACH↙

OVER APPROACH← — サバキ↖

JUMP APPROACH↙ — サバキ↖

SEO YONG－SONG 徐龙诚



- パンダルチャヤギ ↗ → ネリヨチヤギ ↘
- 中段ヨプチヤチルギ → → COMBO 下段ヨプチヤチルギ ↘ → COMBO 后上踢 ↗
- 下段ヨプチヤチルギ ↘ → 上段ヨプチヤチルギ ↗
- 上段トルリヨチヤギ ↗ → COMBO ネリヨチヤギ ↘
- 中段トルリヨチヤギ → → COMBO 屈身踢 ↘
- 下段トルリヨチヤギ ↘

- 中段ヨプチヤチルギ→ — パンダルチャヤギ↗
- 单腿 FOOT WORK↖ — 高穿越↙
- 高穿越↙ — COMBO 单腿 FOOT WORK→

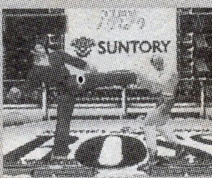


- QUICK CHANGE ↑ → テイミヨ・パンデ・トルリヨチヤギ N→ → COMBO テイミヨ・パンデ・トルリヨチヤギ N→
- QUICK CHANGE ↑ → 飞びカカト落てし →
- 单腿 FOOT WORK ↖ → ピツトロチヤギ ↗ → 后回旋落地 ↘
- スライドフエインイ ← → スライド中段ヨプチヤチルギ → → スライド上段ヨプチヤチルギ →
- 高穿越 ↙ → 后上踢 N→ → パンデトルリヨチヤギ N↗ → COMBO 踢 继续输入↗
- 蹲 ↓ → 屈身踢 ↘
- 蹲 ↓ → 屈身回旋踢 ↘
- 追打 接近↓&↘
- 前宙跳跃 踩踏↗ → 身体回旋、回旋踢 →
- テイミヨヨプチヤチルギ踏 →
- 下段上踢 站起↗

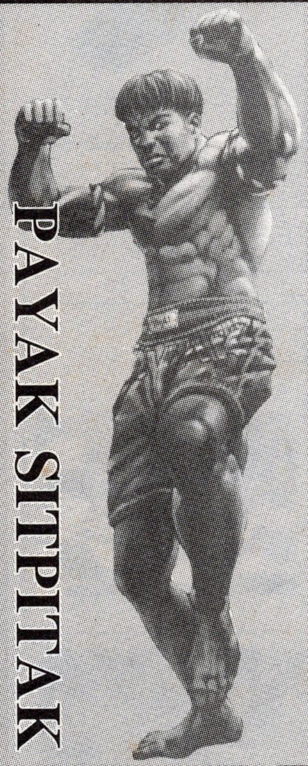
技表
テイミヨ・パンデ・トルリヨチヤギ
↑→
飞び踵落とし
↑→
屈身回旋踢
↓↘
后上踢
↙↗
パンデトルリヨチヤギ
后上踢后↗

连携技表

- 中段ヨプチヤチルギ → — 下段ヨプチヤチルギ → — 后上踢 →
- クイツクチエンジ ↑ — テイミヨ・パンデ・トルリヨチヤギ→ — テイミヨ・パンデ・トルリヨチヤギ→
- スライドフエイント ← — スライド中段ヨプチヤチルギ→ — スライド上段ヨプチヤチルギ→



PAYAK SITPITAK 帕雅克



连携技表

- テツ・ラーン ↘ — レフト・テツ・ラーン ↘
- エスケープ ← — 回转连击 1-2 →入れつぱなし — 回转连击 3 →
- 中腰 ↓ — カウ・ロイ强 ↗ — カウロイ コンボ →

技表
回转肘击
←→
ティープ
↙→
カウ・ロイ
↓↗or↓↗
拳碎 当
↖→
ゴッコーティーカウ
↗・→

- T・SALK・RUN ↗ → T・SALK・PON →
- T・COW・THORON → → LEFT・テツ・スイークルーン N→
- 牵制 DEEP ↘ → FAKE 中段 DEEP N→
- (空振限定) テツ・カン・コー ↗ → 后回旋踢 继续输入 N↗
- 首相扑 接近↗
- (ヒット限定) テツ・スイークルーン → → LEFT・テツ・スイークルーン N→
- テツ・ラーン → → LEFT・テツ・スーン N↘
- 抬腿跳 ↑
- 反向姿势 ↖ → 挟(中段左右拳・腿) → → 拳碎击
- ESCAPE ← → 回转肘打 N→
- ESCAPE ← → 回转连击 1 N→ → 回转连击 2 继续输入 N→ → 回转连击 3 N→
- 抬腿姿势 ↙ → 后旋转落地 N↗
- 抬腿姿势 ↙ → DEEP →
- 抬腿姿势 ↙ → 踩 DEEP N↘
- 中腰← → カウ・ロイ・弱 →&N↘
- 中腰← → カウ・ロイ・强 →&N↘ → カウ・ロイ・COMBO N↘
- 首相扑 接近↗ → 首相扑 LOCK → ゴツ・コー・テイー・カウ N→ → カウ・ロイ・FINISH N→
- 首相扑 LOCK → カウ・ロイ・FINISH N→
- 踩踏 接近↓&↘
- 突进肘打踩踏↓&↘
- 站起下段踢 站起↗

- 反向姿势 — COMBO TURN 防守↙
- ESPACE← — 反向姿势↖
- ESPACE← — COMBO TURN 防守↙
- TURN 防守↙ — 反向姿势↖
- T・SALK・RUN↗ — DEEP↘
- テイー・カウ・トロソ→ — DEEP↘
- DEEP↘ — T・SALK・RUN↗

依万 IVAN SOKOLOV

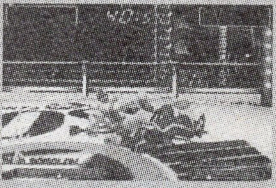


连携技表

- 头取 ↗ → がぶり ↓ → 引き落とし ↓入れつぱなし → トルコ刈り ↑ → きめ反り投げ ↑
- 打击姿势 ↗ → 掌底 → → 上段飞びつぎ → ヘッドフォール ↓ → アキレホールド ←

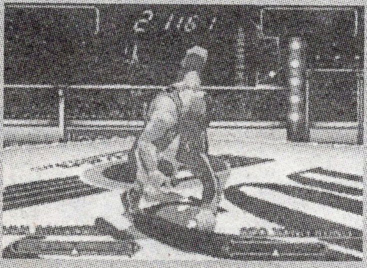
- 头取
- タツクル →
- 扫腿 ↘
- 上段飞びつき ↗
- 变形タツクル →
- 下段飞びつき ↘

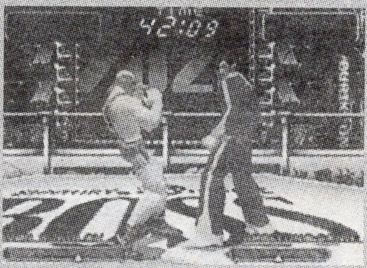
- QUICK JUMP ↑
- 打击姿势 ↖ → 掌底 ↗ → COMBO 上段飞びつき ↗
- ← → 抓（拳击中） N→ → 回转
- 攒气 ↙ → 单腿タツクル →
- 屈身 ↓
- 防守 ↓
- DOWN 取 接近 ↓ & ↘



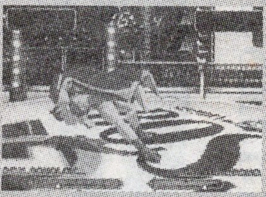
技表

技表
掌底
↖ →
引き落とし 投
↗・↓入れつぱなし
タツクル 投
→入れつぱなし
ヘッドフォール 投
↗・↓
アキレホールド 投
ヘッドフォール后←





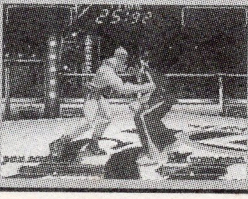
- 头取 ↘ → 头取 LOCK → がぶり N↓
  - 引き落とし 继续输入↓ → 刈トルコリ N↑ → きめ反り投げ N↑
  - かぶり返し N↑ → 表返し N↑
- タツクル返苘投掷 ←
- タツクル →
  - タツクル LOCK → タツクル THOW 继续入力→ / バツク投げ N←
  - BACK タツクル LOCK → バツクタツクルスロー 继续输入→ / 背后バツク投げ N←
  - → 反投掷 N↑
- 变形タツクル →
  - 变形 タツクル LOCK → 变形タツクル THROW 继续输入→
  - 变形 BACK タツクル LOCK → 变形 BACK タツクル THROW 继续输入→
  - → 上半后投掷 N↑ → 上半后投掷 N↑
- DOWN 取 接近↘
  - DOWN 取 LOCK2 → MINDPOSITION↓
  - DOWN 取 LOCK4

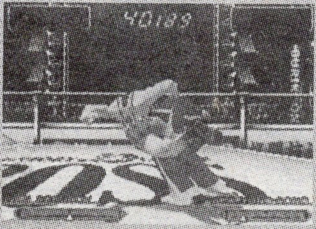


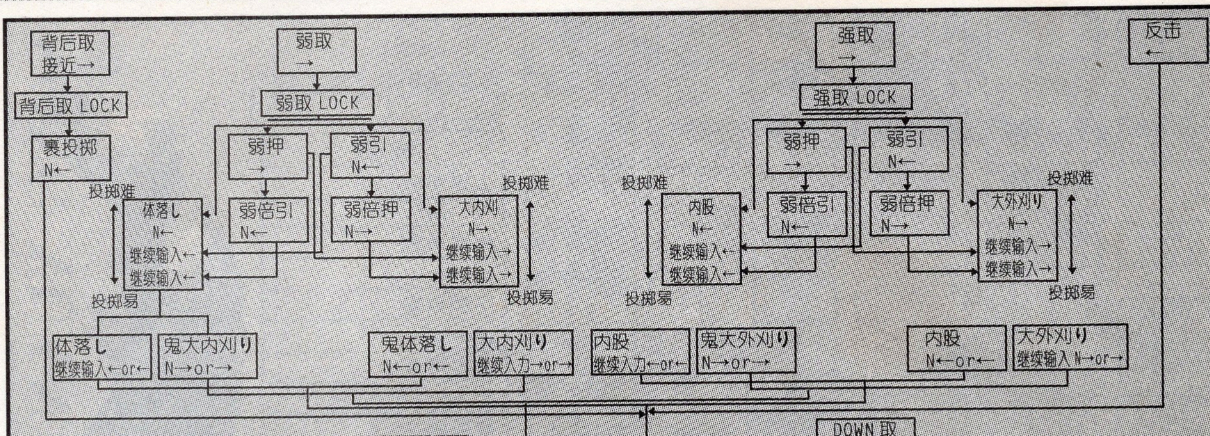
- 单腿タツクル→
  - 单腿タツクル LOCK → 单腿タツクル THOW 继续输入→ / 单腿タツクル THOW 继续输入→
  - 单腿 BACK タツクル LOCK → 单腿 BACK タツクル THOW 继续输入→
  - → ANKLE HOLD N→

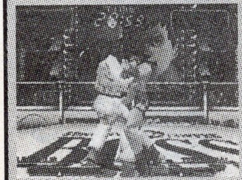
- COMBO 上段飞びつき / 上段飞びつき → （COMBO）上段飞びつき LOCK → ヘツドフオール N↓ / 腿剪 N↓ → アキレスホールド ←
- 下段飞びつき → 下段飞びつき LOCK → 腿剪 N↓

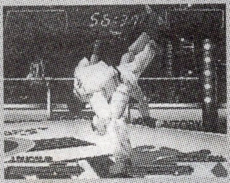
- 头取↗ → 扫腿↘
- 扫腿↘ → 头取↗
- 打击姿势↖ → 攒气↙
- ← → COMBO 打击姿势↖ → 攒气↙
- 攒气↙ → COMBO 打击姿势↖



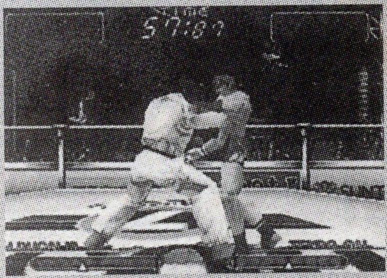


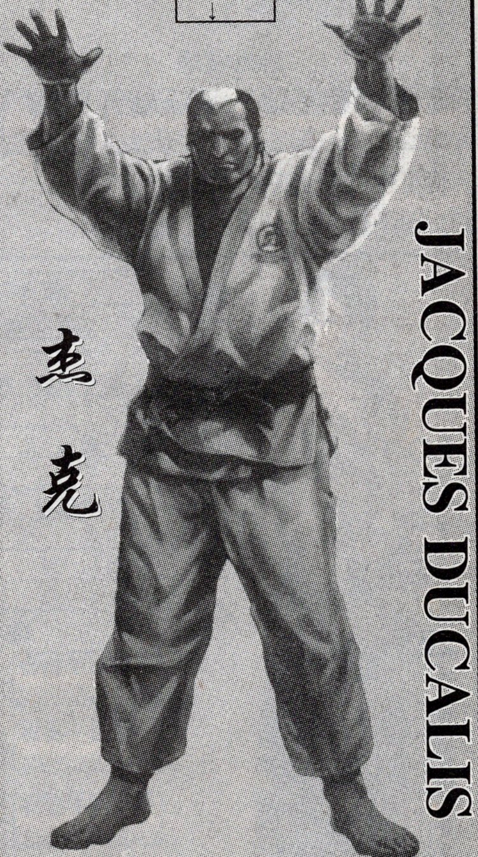






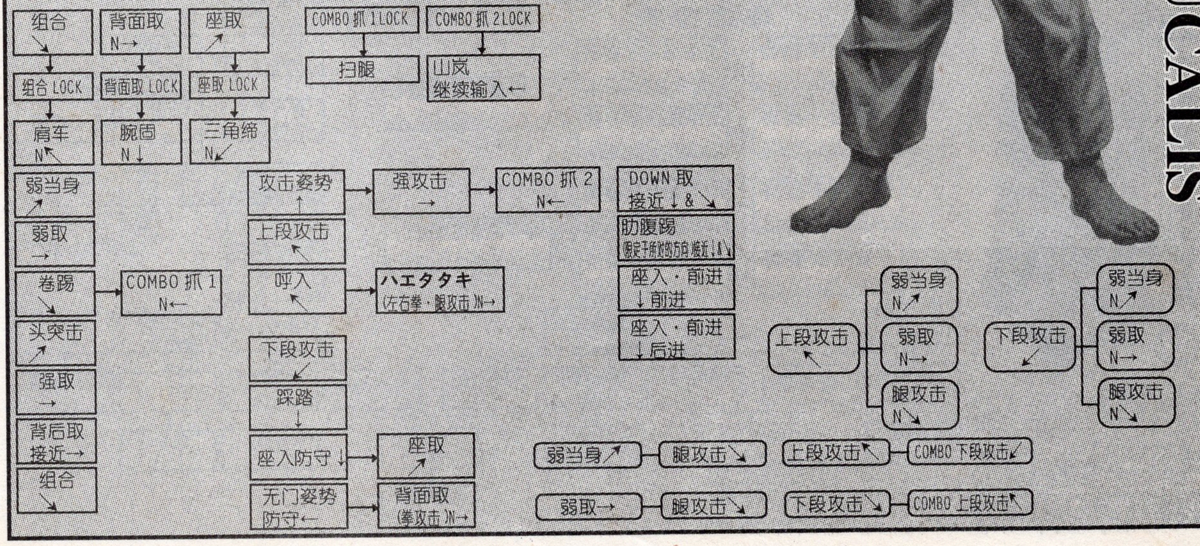
技表
大内刈り 投
→・→入れつぱなし
体落とし 投
→・←入れつぱなし
肩车 投
↘・↖入れつぱなし
纵四方固め 投
相手仰向け时・足下から↓
ハエタタキ 当
←→



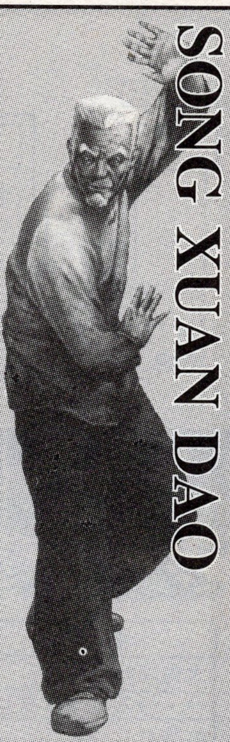


连携技表

强取り →	体落とし ←入れつぱなし	横四方固め ↓	腕ひしぎ十字固め ↓
弱取り →	内股 ←入れつぱなし	横四方固め ↓	腕ひしぎ十字固め ↓



SONG XUAN DAO 宋玄道

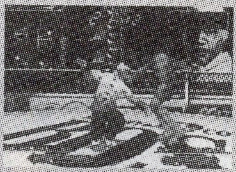


- 上顺单鞭 ↗ → 莲中顺单鞭 1 ↘ → 莲上顺单鞭 1 ↗ → 虎尾脚 N→
  - → 莲下顺单鞭 1 入力继续↘ → 揽雀尾 N→
- 中顺单鞭 → → 莲上顺单鞭 ↗ → 莲中顺单鞭 1 ↘ → 后扫腿 N→
  - → 莲下顺单鞭 ↘ → 莲中顺单鞭 2 ↗ → 踏脚 N→
- 下顺单鞭 ↘ → 莲中顺单鞭 2 ↗ → 莲上顺单鞭 2 入力继续↗ → 抱虎归山 N→
  - → 莲下顺单鞭 2 ↘ → 肘击 N→
- 双摆脚 ↗
- 野马分宗 →
- 归脚 →
- 踏手 LOCK → 转身 入力继续→ → 捶击 →
- 击地脚 接近↓&↘
- 踏手 踩踏→
- 天十字 ↑ → 落掌扇 →
  - → 天升大圈捶 1 → → 天升大圈捶 2 ↓ → 天升大圈捶 3 →
- 上攒气 ↖ → 上拗单鞭·弱 出だし→ / 上拗单鞭·强 →
- 中攒气 ← → 中拗单鞭·弱 出だし N→ / 中拗单鞭·强 N→
- 下攒气 ↙ → 下拗单鞭·弱 出だし→ / 下拗单鞭·强 →
- 地十字 ↓ → 升掌扇 →
  - → 击地大圈捶 1 ← → 击地大圈捶 2 ↑ → 击地大圈捶 3 →
- 中捻防守 ← → 转身摆莲脚·弱 N→
  - → 转身摆莲脚·强 N→ → 反转摆莲脚 N→
- 下捻防守 ↙ → 旋风脚·弱 →& N↗ / 旋风脚·强 →& N↗
- 上攒气↖ — COMBO 下攒气↙
- 中攒气← — COMBO 上攒气↖ / COMBO 下攒气↙
- 下攒气↙ — COMBO 上攒气↖

技表
上拗单鞭
↖→or↖→
中拗单鞭
←→or←→
下拗单鞭
↙→or↙→
转身摆莲脚
防＋←→or←→
旋风脚
防＋↙↗or↙↗

连携技表

- 中顺单鞭 → — 莲下顺单鞭 ↘ — 莲中顺单鞭 2 ↗ — 踏脚 →
- 中捻り ガード＋← — 转身摆莲脚·强 → — 反转摆莲脚 →



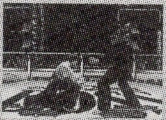
宋玄道

SAIONJI TAKATO 西园寺贵人



技表
合气·上段/中段/下段
←↗or←→or←↘
足取り投げ　投
防＋↓↘
小手返し　当
↗·↑
入り身投げ　当
→·←
体返し　当
↘·↓

- 上段两手姿势（左右拳·踢攻击）↗ → 上中段两手姿势 1（左右拳·踢攻击）→ 上中段两手姿势 2 ↗
- 中段两手姿势（左右拳·踢攻击）→ → 上中段两手姿势 1 / 中下段两手姿势 1
- 下段两手姿势（左右拳·踢攻击）↘ → 中下段两手姿势 1（左右拳·踢攻击）↘ 中下段两手姿势 2 →



- 入中打 ↗
- 鸠尾突 →
- 金的蹴 ↘
- 呼吸 ↑
- 下段躲避 ↖ → 避面打 N↘
- 合气心 ← → 合气·上段 ↗ ※反击攻击特殊伤害
  - → 合气·中段 N→ ※反击攻击特殊伤害
  - → 合气·下段 ↘ ※反击攻击特殊伤害
- 上段躲避 ↙ → 避肘打 N↗
- 下蹲姿势 ↓
- 膝行防守 ↓ → 天地投 N↗ ※反击攻击特殊伤害
  - → 足取 ↘ → 足取投掷
- 裹合气防守←
- 抓踢（假定对面的方向 接近↓&↘）
- 急所打 接近↓&↘
- DOWN 取 接近↓&↘
- 膝行·前进 ↓前进
- 膝行·后进 ↓后进

连携技表

- 上段两手姿势 ↗ — 上中段两手姿势 → — 上中段当て身流し ←
- 中段两手姿势 → — 上中段两手姿势 ↗ — 上中段当て身流し ←
- 中段两手姿势 → — 中下段两手姿势 ↘ — 中下段当て身流し ←
- 下段两手姿势 ↘ — 中下段两手姿势 ↘ — 中下段当て身流し ←

- 上段两手姿势 ↗ → 上段两手姿势 LOCK → 小手返 ↑
- 上中段两手姿势 1 / 上中段两手姿势 2 ↗ → 上中段两手姿势 LOCK1.2 → 上中段当身流 ←
- 中段两手姿势 → 中段两手姿势 LOCK → 入身投掷 N←
- 中下段两手姿势 1 ↘ / 中下段两手姿势 2 → 中下段两手姿势 LOCK1.2 → 中下段当身流 1 ←
- 下段两手姿势 → 下段两手姿势 LOCK → 体返 ↓
- DOWN 取 接近↘ → DOWN 取 LOCK → 肘缔 ↑
- 后肘打 → → 后两手取前方投掷 N←
- 下段躲避↖ — 上段躲避↙
- 合气心← — 上段躲避↙ / 下段躲避↖
- 上段攻击↙ — 下段躲避↖

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

铁拳 洲际版

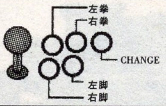
基板:SYSTEAM12

完全出招及 COMBO 技





基本行动表



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
基本動作				
立ち（ニュートラルガード）	☆			
前進	→			
後退（立ちガード）	←			
しゃがみ（しゃがみニュートラルガード）	↓			
しゃがみ後退（しゃがみガード）	↙			
手前横移動	⇩☆			
奥横移動	⇧☆			
ジャンプ	↖or↑or↗			
小ジャンプ	⇧			
ステップイン	⇨⇨			
ステップアウト	⇦⇦			
走る	⇨⇨			*1
バク転	⇩⇦			*2
受け身				
奥方向受け身	ダウン着地時に⊙or⊙			
手前方向受け身	ダウン着地時に⊙or⊙			
立ち攻撃				
リードジャブ	⊙	上	5	
クロスストレート	⊙	上	12	
サイドハイキック	⊙	上	18	
ハイキック	⊙	上	16	
前進攻撃				
リードジャブ	→⊙	上	6	
クロスストレート	→⊙	上	12	
サイドハイキック	→⊙	上	18	
ハイキック	→⊙	上	16	
しゃがみ攻撃				
シットジャブ	しゃがみ状態で⊙	特殊中	3	
シットストレート	しゃがみ状態で⊙	特殊中	8	
シットスピンキック	しゃがみ状態で⊙	下	12	
ローキック	しゃがみ状態で⊙	下	10	
しゃがみ途中攻撃				
シットジャブ	しゃがみ途中に⊙	特殊中	3	
シットストレート	しゃがみ途中に⊙	特殊中	8	
シットスピンキック	しゃがみ途中に⊙	下	12	
ローキック	しゃがみ途中に⊙	下	10	
立ち上がり攻撃				
アッパーカット	立ち上がり途中に⊙	中	12	
ライジングアッパー	立ち上がり途中に⊙	中	15	
トルネードキック	立ち上がり途中に⊙	上	28	
トゥースマッシュ	立ち上がり途中に⊙	中	12	
崩し攻撃				
ステップインアッパー	⇧⊙	中	8	
ショートアッパー	⇧⊙	中	15	
サイドキック	⇧⊙	中	17	
フロントキック	⇧⊙	中	15	
基本投げ				
左基本投げ	⊙	投げ		
右基本投げ	⊙	投げ		
背面攻撃				
スピンナックルジャブ	背を向け⊙or⊙	上	15	*3
スピンキック	背を向け⊙or⊙	上	25	*4
シットスピンナックル	背を向け⇩⊙or⊙	下	10	*4
シットスピンキック	背を向け⇩⊙or⊙	下	12	*4

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
リバースジャンプミドルキック	背を向け⇩or⇧or⇧⊙	中	25	
リバースジャンプライトキック	背を向け⇩or⇧or⇧⊙	中	21	
背中向きからのつかみ	背を向け⊙or⊙	投げ		*5
ジャンプ攻撃				
ジャンプナックル	↖or↑or↗⊙	中	12、15、18	
ジャンピングダウンパンチ	↖or↗⊙	D（中）	18	
ホーミングダウンパンチ	↑⊙	D（中）	18	
固有技	↖↑↗⊙			
ジャンピングソバット	↖or↑or↗空中⊙	中	25	
ジャンピングソバット	↖or↑or↗下降中⊙	中	25	
ジャンピングローソバット	↖or↑or↗着地際⊙	下	25、前15	
固有技	↖or↑or↗⊙			
ジャンプトゥーキック	↖or↑or↗空中⊙	中	25	
ジャンプトゥーキック	↖or↑or↗着地際⊙	中	15	
小ジャンプ攻撃				
ジャンプナックル	⇧⊙or⇧下降中⊙	中	12	
ジャンプストレート	⇧空中⊙	中	12	
ジャンピングダウンパンチ	⇧⊙（下降中まで）	D（中）	12	
固有技	⇧⊙			
固有技	⇧⊙			
ダッシュ攻撃				
ガード不能無敵ショルダーアタック	4歩以上走って相手と接触	G不	30	*6
踏みつけ	4歩以上走ってダウンした相手と接触	D（下）	14	
タックル	3歩以上走って相手と接触	G不投げ	5	
ランチョップ	3歩以上走って⊙	中	30	*7
ダッシュスライディング	3歩以上走って⊙	下	17	*8
ダウン攻撃				
その場起き上がり	⇩or⇧or⇧			
その場しゃがみ起き上がり	⇩or⇧			
クイック回復	⊙			
横転（奥）	⊙			*9
横転（手前）	⇩⊙			
横転～ダウン持続	横転中↓			
前転	→			
後転	←			
横転～前転	横転中→			
横転～後転	横転中←			
起き上がり中段キック	⊙	中	12	
起き上がり下段キック	⊙	下	7	
横転起き上がり中段キック	横転中⊙	中	12	
横転起き上がり下段キック	横転中⊙	下	7	
前転起き上がり中段キック	前転中⊙	中	13	
前転起き上がり下段キック	前転中⊙	下	7	
後転起き上がり中段キック	後転中⊙	中	12	
後転起き上がり下段キック	後転中⊙	下	7	
横転～前転起き上がり中段キック	横転～前転中⊙	中	13	
横転～前転起き上がり下段キック	横転～前転中⊙	下	7	
横転～後転起き上がり中段キック	横転～後転中⊙	中	12	
横転～後転起き上がり下段キック	横転～後転中⊙	下	7	
相手足側限定技				
牽制キック	↓⊙or⊙	下	3	*10
スプリングキック	（横転後）前転始め⊙	中	20	*11
ライジングクロスチョップ	（横転後）前転始め⊙	中	20	*12
ライジングクロスチョップ	（横転後）後転始め⊙	中	20	*12
スプリングクロスチョップ	（横転後）後転始め⊙	中		*13

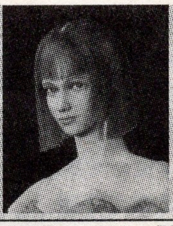
技名参考妮娜，攻击力取共通技的平均值。
D 为 DOWN 攻击，G 为防御不能攻击。

1. 与对手距离离开场合
2. 晓雨、爱迪、妮娜、吉光、安娜、米歇尔适用
3. 雷武龙、晓雨、洛、吉光的固有技
4. 雷武龙、晓雨、豹王、A・豹王的固有技
5. 晓雨、雷武龙、法兰失败时背向
6. 枪・杰克攻击力 35
7. 与铁拳不同，全部角色都能使用
8. 除吉光、豹王、A・豹王、严龙
9. 雷武龙伏倒时变为仰向
10. 除平八、枪・杰克、严龙
11. 除晓雨、法兰、雷武龙、保罗、吉光
12. 除晓雨、法兰、雷武龙
13. 保罗、吉光所属

国籍　爱尔兰
格斗流派　骨法、合气道、摔跤术以及暗杀格斗术
年龄　20 岁
身高　163cm
体重　49kg
血型　A 型

在 PS 版铁拳 3 中受到好评的隐藏角色，拥有华丽的横移动技，希望能再次看到她漂亮的 3P 装束。

ANNA WILLIAMS
安娜・威廉姆斯
闪电娘

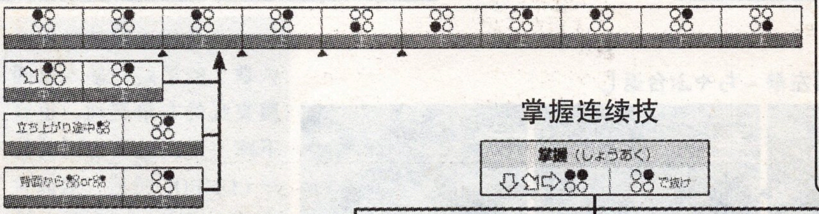


技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◎◎	上、上	4、10	*1*2
トリプルスマッシュ	◎◎◎	上、上、上	4、10、15	*3
スパークコンボ	◎◎◎(◎or◎or◎)◎	上、上、上、下	4、10、6、8	*3
アッパーストレート	◎◎◎	中、上	10、15	
ダブルスマッシュ	◎◎	上、上	10、15	
PKコンボ	◎◎	上、上	10、20	
PDKコンボ	◎◎◎	上、下	10、10	
逆PDKコンボ	◎◎	上、下	4、8	*2
双掌破(そうしょうは)	◎◎or立ち上がり途中に◎	中	20	*4
フラッシュコンボ	◎◎◎◎	中、上、上	10、10、6	
ラピッドキックコンボ	◎◎◎◎◎	中、上、上、上	10、6、8、15	
クリークアタックコンボ	◎◎◎◎◎	中、上、上、下	10、12、6、8	
クリークアタック&レフトローキック	◎◎◎◎◎	中、上、下	10、12、10	
クリークアタック&レフトハイキック	◎◎◎◎	中、上、上	10、12、20	
クリークアタック&ライトハイキック	◎◎◎◎	中、上、上	10、12、15	
レフトミドル&ライトハイキック	◎◎◎	中、上	10、15	
ライトニングスクリュー	◎◎	下	10	
ピンタ	◎◎	上	15	
往復ピンタ(おうふくぴんた)	◎◎◎	上、上	15、18	
アガペイトアロー	◎◎◎◎	上	22	
スカーレットレイン	◎◎	中	22	
フェイタルアタックコンビネーション	◎◎◎	上、中	13、18	
クイックサマーソルトキック	(◎or◎or◎)◎	中	21(13、22)	*5
サマーソルトキック	しゃがみ状態から(◎or◎or◎)◎	中	28(25、35)	
レイプキック	(しゃがみ状態or◎)◎☆◎	特殊中、中	5、10	
フローズンキック	(しゃがみ状態or◎)◎◎	特殊中、中	8(10)、15	
クロスカットソー	◎◎◎◎	上、上、中	10、10、13	
ツイスティングラッシュコンボ1	◎◎◎◎◎◎	上、上、上、上、上、上	[illegible]	*3*6
ツイスティングラッシュコンボ2	◎◎◎◎◎◎◎	上、上、上、上、上、中	[illegible]	*3*6
ツイスティングラッシュコンボ3	◎◎◎◎◎◎	上、上、上、上、上、下	[illegible]	*3*6
ツイスティングラウンドコンボA	◎◎◎◎◎◎	中、上、上、上、上	10、10、15、12、17	*7
ツイスティングラウンドコンボB	◎◎◎◎◎◎◎	中、上、上、上、中	10、10、15、12、15	*7
ツイスティングラウンドコンボC	◎◎◎◎◎◎	中、上、上、上、下	10、10、15、12、21	*7
ハンティングキックコンボ	(◎or◎)◎◎◎	上、下、上	20、10、14	*8
ボーンカッター	◎◎◎◎(or◎◎)	中(上)	13	*9
レフトハイ&ライトハイキック	◎◎	上、上	25、15	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ライトローキック&バックスピンチョップ	(◎orしゃがみ状態)◎◎	特殊中(下)、上	7(0)、10	*10
レフトスピンローキック&ライトアッパー	(◎orしゃがみ状態)◎◎	下、中	12、10	*5
レフトスピンローキック&ライトローキック	(◎orしゃがみ状態)◎◎◎	下、下	12、7	
シットスピン&ライトハイキック	(◎orしゃがみ状態)◎☆◎	下、上	12、15	
ライトハイキック&レフトスピンローキック	◎◎	上、下	15、15	*11
ニールキック	◎◎◎	中	20	*12
コールドブレード	しゃがみ前進始め◎	下	18	
ライトハンドスタッブ	しゃがみ状態から◎◎	中	18	*13
キャットスラスト	しゃがみ状態から◎◎	中	27	
ブラッディカオス	横移動中に◎	中、中	8、21	
カオステイル	横移動中に◎	下	12	
スライスショット	横移動中に◎	上	24	
エクスキューショナー	◎◎◎	上	21	
リフトショット	立ち上がり途中に◎	中	15	
エンプレスヒール	◎or◎◎	下	16	
カオスジャッジメント	◎◎	特殊構え		*14
ピッキングヒール	カオスジャッジメント中に◎	中	21	
ガード崩し	◎◎	ガード不能	0	
ハンティングスワン	◎◎	ガード不能	35	*15
ブラッディシザース	◎◎	ガード不能	50	
四方投げ(しほうなげ)	接近して◎	投げ(◎)	30	
居反り(いそり)	接近して◎	投げ(◎)	30	
挟み肘打ち	左側面から接近して投げ	投げ(◎)	40	
首刈り落とし	右側面から接近して投げ	投げ(◎)	38	
[illegible]	背後から接近して投げ	投げ	60	
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して◎◎◎	投げ(◎)	33	
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して◎◎	投げ(◎)	40	
返し技	相手の攻撃に合わせて◎◎or◎◎	返し		

*1. 左腿的攻击判定变为下段レフトローキック。
*2. 输入前第一发攻击力为 5。
*3、4. 出招途中攻击力有不同变化。
*5. 判定产生时可 CHANGE。
*6. 第 5 发右拳后，可 CANCEL 横移动。
*7. 第 4 发右拳后，可 CANCEL 横移动。
*8. 第 3 发右脚后，可 CANCEL 横移动。
*9. ↗左脚对站立的敌人产生判定时，变为蟹挟。
*10. 第一发后，可 CANCEL 横移动。
*11. 摇杆输入前，第一发攻击力为 16。
*12. 最高判定攻击力 30。
*13. 开始时有帧延迟效果。
*14. 对下段攻击自动生成ビッキングヒール效果；对投技为山岚。
*15. ↑↑CANCEL 可。

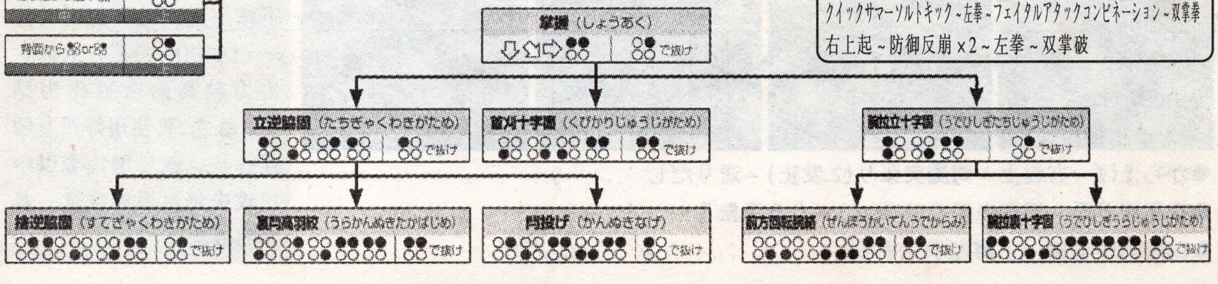
10 连 COMBO



空中 COMBO

アガペイトアロー(COUNT-HIT)~アガペイトアロー x2~レイプキック
右起上~左パンチ~アガペイトアロー~ライトロキック&バックスピンチョップ~双掌破
アガペイトアロー(カウンターヒット)~アガペイトアロー~ワンツーパンチ~ツイスティングラウンドコボ(3止)
アガペイトアロー(カウンターヒット)~アガペイトアロー~レイプキック~スカレットレイン)
クイックサマーソルトキック~左拳~フェイタルアタックコンビネーション~双掌拳
右上起~防御反崩 x2~左拳~双掌破

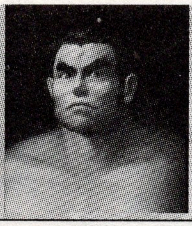
掌握连续技



国籍　日本
格斗流派　相扑
年龄　34 岁
身高　189cm
体重　125kg
血型　B 型

这是一个最擅长看准对手空隙与以强力攻击的角色，熟练掌握其出招的时间及判定也能成为一名强手。

GANRYU
严龙
暴走大银杏



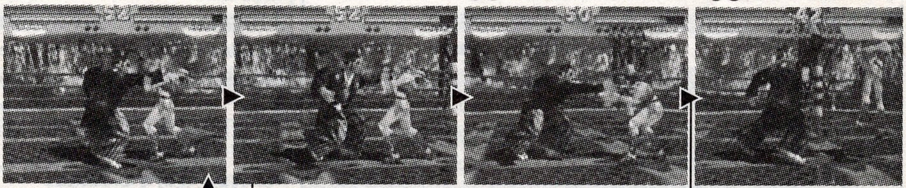
技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
閻魔突っ張り	⇨◎◎◎◎◎◎◎◎	上上上上上上上上	12,10,8,5,5,5,5,5	
閻魔突っ張り	◎◎◎◎◎◎◎◎	上上上上上上上上	12,10,8,5,5,5,5,5	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇◎	中	12	
四股クエイク	⬇◎	中	50	
巌竜(がんりゅう)コンボ	◎◎◎	上,上,中	18,15,18	
もろ手振り	◎	中	21	
もろ手アッパー	立ちあがり途中◎	中	21	
もろ手ハンマー	◎◎or立ち上がり途中◎◎	中,中	21,22or21,17	
のど輪コンボ	しゃがみ前進中◎◎◎	中,中,中	9,12,12	
のど輪コンボ	しゃがみ前進中◎◎◎	中,中,中	15,12,12	
メガトン突っ張り	⇦⇩⇩⬇◎	中	40	
サバ折シザース	⇨⇨(or)◎	中	17	
ヒップブレス	⇧◎	中	28	
突き出し	⬇⇧◎◎◎◎	中,中,中,上	12,15,15,30	
歌舞伎張り手	⇧◎◎◎……	特中,下,下,…	15,15,10,…	*1
雷張り手	⇧◎	下	12	
相撲ラッシュ(ハイ)	⬇◎◎◎◎◎◎	下,下,中,中,上	10,8,12,12,12	
相撲ラッシュ(ミドル)	⬇◎◎◎◎⬇◎	下,下,中,中,中	10,8,12,12,15	
相撲ラッシュ(ロウ)	⬇◎◎◎◎⬇◎	下,下,中,中,下	10,8,12,12,8	
パンチエルボー	➡◎◎	上,中	14,12	
右アッパー→閻魔突っ張り	⇧◎◎◎◎	中,上,上,上	15,10,10,8	*2
ちゃぶ台返し	しゃがみ状態から◎	下	21	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
かち上げ	⇦⇩⇩⬇◎	中	30	*3
その場座り	⇩◎	特殊動作		
極悪かまし	⬅◎	ガード不能	90	*4
極悪張り手(おにはりて)	極悪かまし中に◎	中	12	
けたぐり	⇧◎	下	17	
ぶちかまし	⇨◎	中	28	
塩まき	⇦◎	中	15	*3
漢張り手(おとこはりて)	横移動中◎	上	30	
送り出し	⇩◎or横移動中に◎	中	22	*5
漢突っ張り(おとこつっぱり)	その場座り中に◎orヒップブレス後に◎	中	27	
漢下段払い(おとこげだんはらい)	[illegible]	下	12	*6
股割り(またわり)	[illegible]	特殊動作		
抱き地蔵(だきじぞう)	接近して◎	投げ(◎)	30	
体落とし	接近して◎	投げ(◎)	28	
うわて投げ	左側面に接近して投げ	投げ(◎)	40	*7
外小股(そとこまた)	右側面に接近して投げ	投げ(◎)	40	*7
逆さ落とし	背後から接近して投げ	投げ	40	
顎砕き	接近して⇦◎◎	投げ(◎)	35	
八双飛び	相手のパンチ攻撃にあわせて⇦◎	上中段パンチさばき		*8
送り出し投げ	八双飛び中に◎or背後から接近して⇩◎(or横移動中に⇩)	投げ	22	

基本战术

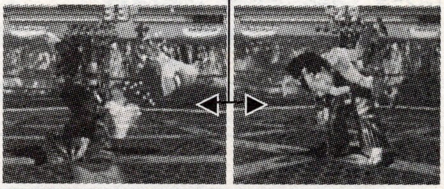
与敌人接近时的攻击

严龙的接近战基本以阎魔突张为主，然而第 6、第 7 发极容易受到对方的反击，在这时就要以各种变招和腾挪技来拉开战线。右图所示便是在实战中较为实用的几种近战攻法。但是，用好这些变招也必须对其它角色的判定有所了解。



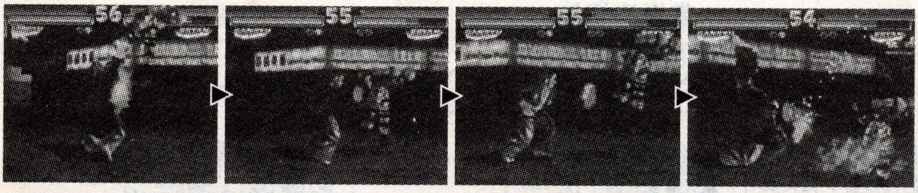


在阎魔突张途中，积极改变战线!



空中 COMBO

●盐まき～阎魔突张り(2 发止)～下蹲左拳～ちゃぶ台返し



●かち上げ～右起上～阎魔突张り(2 发止)～送りだし
●极恶张り手～阎魔突张り(2 发止)～もろ手振り
●COUNT～右脚～下蹲左拳～手 UP

严龙的连续技继承了铁拳 2 的思路，基本以阎魔突张的右拳起动，也有下蹲左拳到地面台返的简单 COMBO。最后一般以攻击力较高的台返作为结束。总之，要使用好严龙的连续技，就要围绕着以中段攻击将对手浮空这一基本的战法。

MICHELLE CHANG
米歇尔·张
放浪女拳士

国籍 美国
格斗流派 各种拳法
年龄 20 岁
身高 163cm
体重 53kg
血型 B 型

她在铁拳 2 的时代中属于较为强力的角色。丰富多变的打击技和各方位的变招是她取胜的关键。

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
天砲(てんほう)	⇨□	中	15	*1
通天砲(つうてんほう)	☆□□	中、中	8, 21	*2
通天砲(つうてんほう)	□□□	上、中、中	10, 5, 21	*3
槍弓腿(そうきゅうたい)	☆□□□	中、下、上	8, 12, 15	
槍弓腿(そうきゅうたい)	□□	中、下、上	12, 12, 15	
槍弓腿(そうきゅうたい)	□□□□	上、中、下、上	10, 5, 12, 15	
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中に□	下	10	
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中に□□	下、上	10, 23	
前掃扇腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中に□⬇□	下、下	10, 10	
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中に□□	下、中	10, 21	
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)	□□□	上、下、上	20, 12, 23	
迅脚前掃扇腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	□□⬇□	上、下、下	20, 12, 10	
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)	□□□	上、下、中	20, 12, 21	
斬捶(ざんすい)	立ち上がり途中に□	中	15	
斬捶崩肘(ざんすいほうちゅう)	立ち上がり途中に□□	中、中	15, 22	
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	立ち上がり途中に□□□	中、中、中	18, 5, 21	*3
斬捶槍弓腿(ざんすいそうきゅうたい)	立ち上がり途中に□□□□	中、中、下、上	18, 5, 12, 15	
斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中に□□□	中、下、上	15, 12, 23	
斬捶前掃扇腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中に□□⬇□	中、下、下	15, 12, 10	
斬捶前掃十字把(ざんすいぜんそうじゅうじは)	立ち上がり途中に□□□	中、下、中	15, 12, 21	
斬撃(ざんげき)	□□	中	15	
斬撃崩肘(ざんげきほうちゅう)	□□□	中、中	15, 21	
斬撃通天砲(ざんげきつうてんほう)	□□□□	中、中、中	18, 5, 21	*3
斬撃槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)	□□□□□	中、中、下、上	18, 5, 12, 15	
斬撃前掃扇腿(ざんげきぜんさいせんたい)	□□□⬇□	中、下、下	15, 12, 10	
斬撃前掃連腿(ざんげきぜんそうれんたい)	□□□□	中、下、上	15, 12, 23	
斬撃前掃十字把(ざんげきぜんそうじゅうじは)	□□□□	中、下、中	15, 12, 21	
崩捶(ほうすい)	☆□	中	10	
崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)	☆□□	中、上	10, 20	
崩捶下段脚(ほうすいげだんきゃく)	☆□□	中、下	10, 10	
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット前に□	投げ	21	*1
連拳(れんけん)	□□	上、中	10, 8	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
連拳上段脚(れんけんじょうだんきゃく)	□□□	上、中、上	10, 8, 20	
連拳下段脚(れんけんげだんきゃく)	□□□	上、中、下	10, 8, 10	
連拳大纏崩捶(れんけんだいてんほうすい)	□□□	上、中、中	10, 15, 21	*5 *3
虎身肘(こしんちゅう)	⇨➡□	中	10	
虎身連攻(こしんれんこう)	⇨➡□□	中、中	10, 15	
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨➡□	上	25	
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩☆□	中	18	
横拳(おうけん)	⇩☆□	中	20	
疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)	⬇☆□	中	20	
烈崩掌(れつほうしょう)	横移動中に□	中	15	*6
弓歩(きゅうほ)	横移動中に□	特中	12	
紅蘭拳(こうらんけん)	横移動中に□□	中	25	
二起脚(にききゃく)	横移動中に□□	中、上	16, 18	
突双掌(とつそうしょう)	□	中	25	
虎双連腿(こそうれんたい)	☆□	中、中	14, 21	*2
衝腿(しょうたい)	☆□	中	17	
衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)	□□	下、中、中	8, 9, 25	
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中に□	中	15	
烈震踏(れっしんとう)	前ジャンプ始めに□	中	35	
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ前進始めに□	下	12	
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中に□	上	15	
転身腿(てんしんたい)	□	—	20	*4
背面取り	□ヒット直後に⇨	上	12	
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	⇨□	ガード不能	50	
フィッシャーマンズスープレックス	接近して□	投げ(□)	30	
フロントスープレックス	接近して□	投げ(□)	30	
ブリザードスープレックス	左側面に接近して投げ	投げ(□)	40	
サザンクロススープレックス	右側面に接近して投げ	投げ(□)	40	
ジャーマンスープレックス	背面から接近して投げ	投げ	45	
ジャーマンスープレックス	背面取り中に⇩□	投げ	45	
フルネルソンスープレックス	接近して☆□	投げ(□)	375	
ガード崩し	背面取り中に□	上段ガード崩し	—	

10 连 COMBO

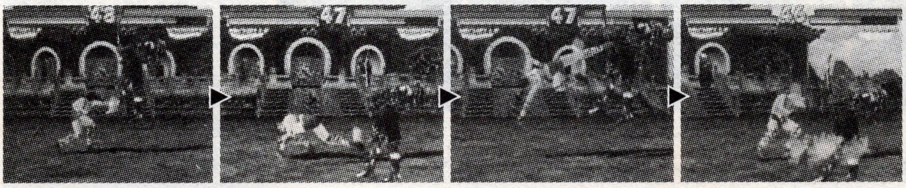
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
上	中	中	上	下	上	中	上	下	中

□	□	□	□
中	下	中	投げ

□	□	□
中	下	上

空中 COMBO

●虎双连腿～下蹲左拳～后扫腿～穿弓腿～虎身连攻



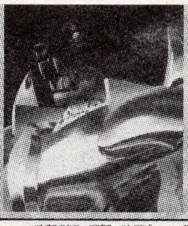
●虎双连腿～虎身肘～振り向きしゃがみ左拳～后扫腿

●(连拳)大缠崩推～箭疾步 ●绝招通天咆～(STEPING)～二起脚～虎身连攻

●二起脚～崩推上段脚～虎身连攻

米歇尔的连续技一般以拳打开，而虎双连腿和二起脚之类腿技又经常能使对手浮空，此时的空中 COMBO 非常之多，也具有较高的攻击力。值得注意的是，在实战过程中如果能够抓住对手落地时的硬直，象穿弓腿之类由下往上的中段技还能形成特殊的追加伤害。总之，她和朱莉娅一样，只要注意到帧数的差别就能使出多彩的连续技。

ARMOR KING
A・豹王
恶之华



国籍　？
格斗流派　摔跤
年龄　？
身高　193cm
体重　91kg
血型　？

增加了许多可称之为一击必杀的强力技。在反击时能采取快速的打击技及摔投两个选择。

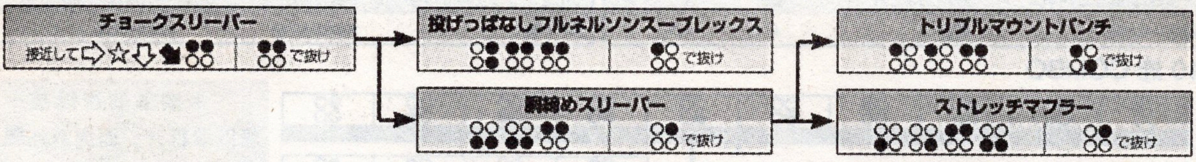
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	6, 10	*1
ワンツーアッパー	●●●	上、上、中	6, 10, 10	*1
延髄斬り	⇨⇨●	上	30	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨●	中	40	
ジェイルキック	⇨⇨●	中	28	
アリキック	⇩●(or⬇⇩●)●●	下、下、下	17, 7, 7	
アリキック(カウンター時)	⇩●(or⬇⇩●)●●●●	下、下、下、下、下	17, 7, 5, 4, 3	
エルボードロップ	前ジャンプ始めに●	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨●	中	20	*2
グランドスマッシュ	⇨⇨☆●	下	6	
ダイナマイトアッパー	⬇⇩●	中	20	*2
フライングクロスチョップ	⇨⇨●	出始め上、後半下	15	
ダブルニードロップ	⇩●	中	40	
フランケンシュタイナー	⇧●	特中(投げ)	15	*3
ライトストレート→レフトアッパー	●●	上、中	12, 12	*4
レフトストレート→ライトアッパー	⇩(or⬇)●☆●	上、中	5, 15	*4
ブラックショルダーアタック	⇨●	中	30	
アローストレート	⇨●	上	30	
ナックルボム	⇩(or⇨or➡)●	中	35	
スーパーナックルボム	⇩(or⇨or➡)●⬇	ガード不能	45	
ジャンプインナックルボム	⇩☆●	中	35	
ジャンプインスーパーナックルボム	⇩☆●⬇	ガード不能	45	
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇩☆●	ガード不能	25	
ジャンプインアリキック	⇩☆●●●	下、下、下	17, 7, 7	
アッパーカット	横移動中に●	中	22	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ロードロップキック	⇩●	下	16	
トラースキック	⇨●	上	20	
水平チョップ	⇨●	上	30	
アッパー掌底	⇨☆⇩⇘●	特中	21	*2
シャドーラリアット	⇨☆⇩⇘●	上	32	
ジャンピングニー	⇨☆⇩⇘●	中	25	*5
かち上げエルボー	立ち上がり途中に●	中	10	
フラッシングエルボー	⇩●	中	27	
ネックカットキック	●	上	42	
急所蹴り	背向け中に●	中	25	
ココナッツクラッシュ	接近して●	投げ(●)	30	
ブレーンバスター	接近して●	投げ(●)	39	
スタイナースクリュードライバー	接近して●　⇩⇩⬇●	投げ	35	
リバースデスバレーボム	左側面から接近して投げ	投げ(●)	40	
垂直降下式リバースDDT	右側面から接近して投げ	投げ(●)	40	
リバースDDT	背後から接近して投げ	投げ	55	
DDT	⇩⬇●	投げ(●)	45	
ツームストンパイルドライバー	⇩➡●	投げ(●)	58	
ジャガードライバー	⇩⇩➡●	投げ(●or●)	25	
ジャイアントスイング	⇨⇨⇩⇩⇩➡●	投げ(●)	70	*6
アーマーキングドライバー	⬇⇩●	投げ(●)	32	
アルティメットタックル	⬇(or⬇)●	ガード不能投げ(●or●)	5	
マウントポジション	相手ダウン中に接近して⇩●(or⇩)	ダウン投げ		
タックルパンチ	タックル後(orマウントポジション後)に●●●●●	投げ(●or●)	5, 5, 6, 5, 5	

10 连 COMBO

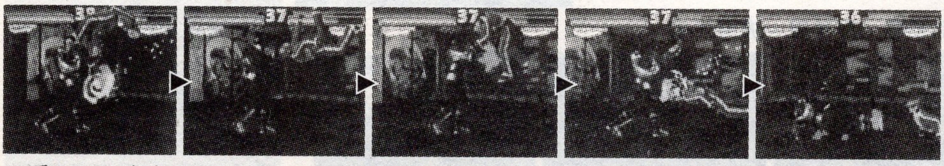


A・豹王特有连携技



空中 COMBO

●アッパー掌底～ワンツーパンチ～アッパー掌底～ロードロップキック



●アッパー掌底～シャドーラリアット
●かち上げアッパー(ガウンターヒット)～アッパー掌底～シャドーラリアット
●かち上げアッパー～アッパー掌底～アリキック
●↗☆　跳跃スーパーナックルボム　跳跃ナックルボム
●跳跃ムーンサルトドロップ　跳跃アリキック

他的浮空技主要有ライジングトーキック、スマッシュアッパー（カウンター）、ダイナマイアッパー、アッパー掌底四招，而他站立途中某些出招也能达到同样的效果。特别是利用アッパー掌底这一浮空技，被击中的对手很难作出受身。

国籍　日本
格斗流派　风间流古武术
年龄　22 岁
身高　170cm
体重　54kg
血型　AB 型

在铁拳 3 中，因为没有她的出场而感到遗憾的玩家，这一次一定欣喜异常吧!

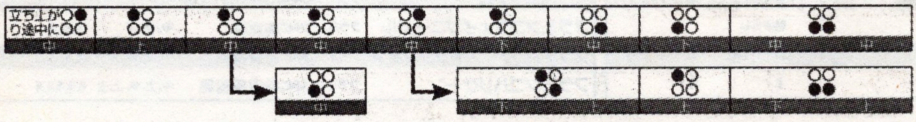
JUN KAZAMA
风间准
自然卫士

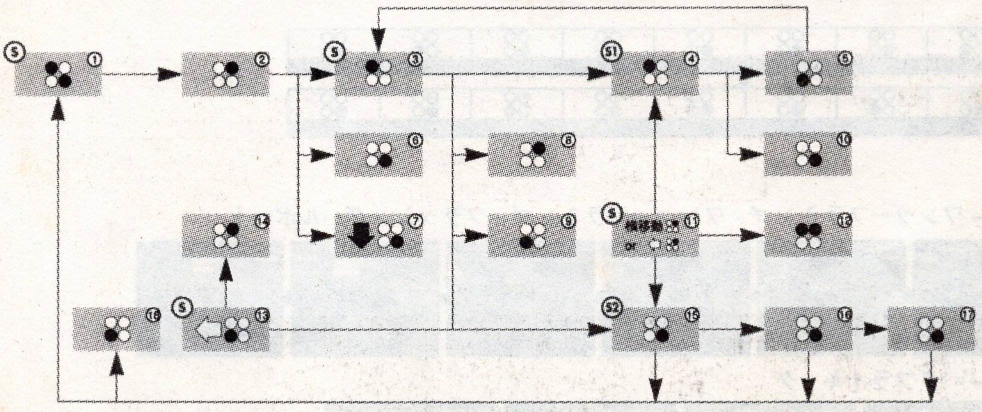


技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
翠連勁(すいれんけい)		上、中	4, 15	
翠連紫雲(すいれんしうん)		上、中、下、上	4, 15, 15, 20	
翠連衝腿(すいれんしょうたい)		上、中、中	4, 15, 14	*1
槍連勁(そうれんけい)		上、中	4, 10	
翠勁下蹴り(すいけいしたげり)		上、下	4, 7	
翠勁刈脚(すいけいかりあし)		上、下、下、下	4, 14, 14, 14	*2
真空刈脚(しんくうかりあし)		下、下、下	14, 14, 14	*3
刈脚白鷺遊舞(かりあしはくろゆうぶ)		下、特中、上、上、中	14, 7, 10, 10, 25	
刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい)		下、下、下、中	14, 14, 15, 25	
流雲墜(りゅううんつい)		中、中	15, 21	
圧勁(あっけい)		中	22	
紫勁(しけい)	立ち上がり途中に	中	19	
香月(かげつ)	立ち上がり途中に (or)	中	22	*4 *5
流雲二段蹴り(りゅううんにだんげり)	(しゃがみ中 or 立ち上がり途中に)	中、中、中、中	10, 10, 10, 10	
雅(みやび)	or しゃがみ前進始めに	下	12	
霞掌打(かすみしょうだ)		中	25	
後蹴腿(こうしゅうたい)		上	21	*6
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)		特中、上、上、中	7, 10, 10, 25	
白鷺下段脚(はくろげだんきゃく)		特中、上、上、下	7, 10, 10, 20	
泰山白鷺(たいざんはくろ)		特中、上、上、上	7, 10, 10, 12	*7
泰山白鷺刈脚(たいざんはくろかりあし)		特中、上、上、上、下、下、下	[illegible]	*8
霞掌拳(かすみしょうけん)		中	15	*9
鬼殺し(おにころし)	or	中	15	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
霞蹴り(かすみげり)		上	25	
鬼首落とし(おにくびおとし)		中	30	*10
紫雲二段蹴り(しうんにだんげり)		下、上	5, 20	
竜車蹴り(りゅうしゃげり)		中	20	
竜車蹴り刈脚(りゅうしゃげりかりあし)		中、下、下、下	20, 14, 14, 14	*8
竜車蹴り鬼殺し(りゅうしゃげりおにころし)		中、中	20, 15	
蒼槍掌(そうそうしょう)		中	16	*5
菫(すみれ)		下	16	*11
燕槌(えんつい)	or 横移動中に	中	8	
燕槌～彩華(えんつい～さいか)	燕槌中に	中、中	8, 15	
燕槌～霞掌拳(えんつい～かすみしょうけん)	燕槌中に	中、中	8, 15	
燕槌～真空刈脚(えんつい～しんくうかりあし)	燕槌中に	中、下	8, 14	
椿(つばき)	横移動中に	上	18	
腕十字固め	接近して	投げ( )	30	
蛇回し(へびまわし)	接近して	投げ( )	30	
蜘蛛絡み(くもがらみ)	左側面に接近して投げ	投げ( )	40	
風車(かざぐるま)	右側面に接近して投げ	投げ( )	40	
釣鐘割り(つりがねわり)	背後から接近して投げ	投げ	45	
桜花(おうか)	接近して	投げ( )	40	
白山(はくざん)	接近して	投げ( )	35	
上・中段返し技	攻撃に合わせて (or)	返し		
菫刈(すみれがり)	菫がカウンターヒットすると	投げ	22	

10 连 COMBO





Ⓢ 起始技　Ⓢ1 由此开始的场合为　Ⓢ2 由此开始的场合为 or

风间准连携技表

①②③泰山白鹭
①②⑥白鹭游舞
①②⑦白鹭下段脚
①②③⑮⑯⑰泰山白鹭刈脚
③④翠连劲
③④⑤翠连衡腿
③④⑩翠连紫云
③⑨翠劲下蹲
③⑧枪连劲
③⑮⑯⑰翠劲刈脚
⑪⑫燕槌～彩华
⑬⑮⑯⑰龟车蹴刈脚
⑬⑭龟车蹴鬼杀
⑮⑯⑰真空刈脚
⑮⑯⑰⑱刈脚流云坠
⑮⑯⑰①②⑥刈脚白鹭游舞

空中 COMBO

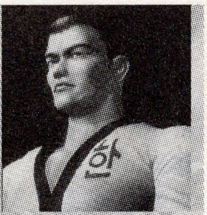
- 压劲～白鹭游舞
- 压劲～しゃがみ左パンチ～紫劲
- 鬼杀し～翠连冲腿～鬼杀し
- 鬼杀し～10 连コンボ(4 发上め)

在所有的空中 COMBO，以鬼杀的攻击判定发生的最为迅速。在鬼杀出招的瞬间，就要有接连空中 COMBO 的一时。另外，用压劲将对手击落时，也有许多的起身技能够接续下去。压劲将对手击落后用白鹭游舞作最佳是较为简易的一种 COMBO 方法，可经常使用。

国籍　韩国
格斗流派　跆拳道
年龄　27 岁
身高　180cm
体重　70kg
血型　B 型

在本作中再次登场的角色，虽然都是跆拳道高手，但在具体特性上与法兰有所不同，要重新深入体会。

BAEK DOO SAN
白头山
韩国之鹰

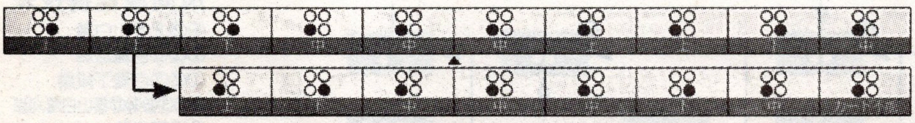


技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
バタフライキック		上、上、中、上	15,12,12,25	*1
バタフライニードル		上、上、中、下	15,12,12,10	*1
スマッシュキック		上、上、下	15,12,5	
ブレイクニードル		上、下	15,8	
ブレイクブレード		上、下、中	15,8,25	*8
ブラックウイドー		上、上、上、中、中	15,12,15,16,16	*1 *2
シルバーマンティス		上、上、上、中、上、上	[illegible]	*1
ヒートディストラクション	立ち上がり途中	上、上、中、中	12,15,18,10	*3
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中	上、上、中、上、上	[illegible]	
ヒールナイフ		中、中	22,10	*4
トリプルスレット		中、上、上	22,15,15	
アルバトロス	立ち上がり途中	中、中、中	13,16,10	*5 *6
フレイムホーク	立ち上がり途中	中、中、上、上	13,18,15,15	*5
ハンマーヒール		中	15	
ハンティングホーク		中、中、上	15,8,25	
ウイングブレード		中	25	*7
トリックスマッシュ		上、上	25,20	
トリックニードル		上、下	25,8	
スターライトブレード		上、下、中	25,8,25	*8
ウェイブニードル	立ち上がり途中	上、中、下	12,10,10	
ベクラッシュ	(or)	下、中、中、中	[illegible]	*3
ベクラッシュニードル	(or)	下、中、中、下	[illegible]	
スネイクキック	(or)	下、下、下	12,7,7	
スネイクブレード	(or)	下、下、中	12,7,15	*8
キリングブレード		中	30	
フラミンゴ		軸ずらし		
ヒールエクスプロージョン		ガード不能	40	*9
ボーンスティンガー		上	22	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ボルトカット		上	15	
ステルスニードル		中	17	
フラッシングハルバート		上、上	12,12	*10
レイスハンマー	横移動中	中	9	
ヒールランス		中	14	
ヒールアクス		中	17	
ワンツーパンチ~バタフライキック		上、上、上、上、中、上	[illegible]	
ワンツーパンチ~バタフライニードル		上、上、上、上、中、下	[illegible]	
ワンツーパンチ~ブレイクブレード		上、上、上、下、中	[illegible]	*11
ワンツーパンチ~ブラックウイドー		上、上、上、上、上、中、中	[illegible]	*12
ワンツーパンチ~シルバーマンティス		上、上、上、上、上、中、上、上	[illegible]	
ハンマーヘッドスロー	接近して	投げ( )	30	
ブルーシャークスロー	接近して	投げ( )	30	
ポートサイドスロー	左側面から接近して投げ	投げ( )	40	*13
スターボードサイドスロー	右側面から接近して投げ	投げ( )	40	
コブラバイトスロー		投げ( )	30	
スターフィッシュスロー	背後から投げ	投げ	50	
ソードフィッシュスロー	接近して	投げ( )	30	
ボールブレイカー	接近して	投げ( )	30	
パリング		上中段パンチさばき		*14

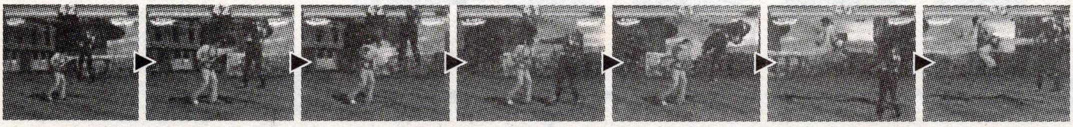
フラミンゴムーブ	フラミンゴ中に or or or	移動技		
ヒールハンター	フラミンゴ中に または	上	21	
ヒールカッター	フラミンゴ中に	中	15	
マッハニードル	フラミンゴ中に (or or)	下	7	
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中に	中、中、下	15,15,10	
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中に	中、上、中、中	15,18,18,18	*3
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中に	中、上、中、上、上	[illegible]	

10 连 COMBO

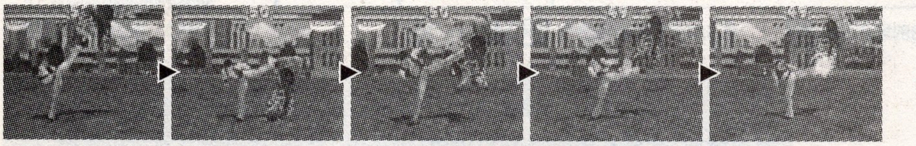


空中 COMBO

● 右アッパー ~ 左拳 ~ ワンツーフラミンゴ ~ ワンツーフラミンゴ ~ フラッシングハルボート



● スネイクブレード ~ バタフライキック



● 浮かせ技 ~ ワンツーフラミンゴ ~ ワンツーフラミンゴ ~ ワンツーパンチブレイクニードル(2 发止め)
● ウイグブレード ~ ハンティングホーク(2 发止め) ~ ベクラッシュ(3 发止め)
● バタフライキック ~ 下蹲左拳 ~ スネイクブレード

国籍　中国
格斗流派　八卦掌、各种中国拳法
年龄　16 岁
身高　157cm
体重　42kg
血型　A 型

是本系列中除了雷武龙外，最讲究技巧的角色。熟练掌握以凤凰构为中心的中段攻击及各种移动技是发挥小雨威力的关键。

LING XIAOYU
凌晓雨
游游元气娘



技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
架推掌(かすいしょう)	⇧◎	中	25	*1
雀連手(じゃくれんしゅ)	◎◎	上、上	4、7	*2
雀連砲(じゃくれんほう)	◎⇩◎	上、中	4、10	*2
左さばき	⬅◎	中	10	*4
右さばき	⬅◎	中	10	*4
上歩掌拳(じょうほしょうけん)	⇧◎	中	10	*5
上歩掌拳～背を向ける	⇧◎技中⇧	中	10	
激壁掌(げきへきしょう)	◎	中	24	
妃背掌(ひはいしょう)	⇧◎	中	5	*6
妃背掌～背を向ける	⇧◎技中⇧	中	5	
前壁(ぜんへき)	⇧◎	中	5、8	
前壁加横(ぜんへきかおう)	⇧◎◎	中、中、中	5、8、12	
前壁加横架推掌(ぜんへきかおうかすいしょう)	⇧◎◎◎	中、中、中、中	5、8、12、25	
妃背掌歩(ひはいしょうほ)	⇧◎◎	中、中	5、8	
烏龍盤打(うりゅうばんだ)	⇩◎	中、中、中	7、7、7	*7
烏龍盤打～鳳凰の構え	⇩◎技中⇩	中、中、中	7、7、7	
雀翼背掌(じゃくよくはいしょう)	◎◎	上、中	8、10	*5
雀翼背掌～背を向ける	◎◎	上、中	8、10	
盪肩(とうけん)	立ち上がり途中に◎	中	12	*9
盪肩～背を向ける	立ち上がり途中に◎	中	12	
挑打華蘭(ちょうだからん)	⇧◎	中	15	
挑打連掌(ちょうだれんしょう)	⇧◎◎	中、中	8、12	*10
摔歩桃拳～背向けしゃがみ	しゃがみ状態から⇧◎技中⇧	特殊中段	10	
摔歩桃拳(せんぽとうけん)	しゃがみ状態から⇧◎◎	特殊中段、特殊中段	10、15	*11
括面脚(かつめんきゃく)	⇨◎	上	25	
里合腿(りごうたい)	⇨➡◎	中	13	
掃腿背身撃(そうたいはいしんげき)	しゃがみ中◎◎◎◎	下、上、上、中	8、6、6、17	
浮身膛腿(ふしんとうたい)	⇨➡◎	中	25	
前旋掃腿～鳳凰の構え	しゃがみ状態から⇧◎	下	6	
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	しゃがみ状態から⇧◎◎	下、下	6、10	*12

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中に◎	中	14	
孤月閃(こげつせん)	⇧or⇦◎	中	25	
側転横移動(自分の左へ)	⇨◎	特殊動作	—	
前転横移動(自分の右へ)	⇨◎	特殊動作	—	
回身横移動(奥)	◎	特殊動作	—	*13
回身横移動(手前)	⇩◎	特殊動作	—	
鳳凰双連腿(ほうおうそうれんたい)	⇦(or横移動中に)◎	上、上	13、15	*14
擺歩(はいほ)	⇦◎	特殊動作	—	
擺歩猛虎掌(はいほもうこしょう)	擺歩中に◎	中	25/30/35	*15
擺歩砕壁(はいほさいへき)	擺歩中に◎	ガード不能	40/50/60	*16
双壁掌(そうへきしょう)	⇨➡◎◎	中、中	12、27	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩◎	下	10	
挑発1	◎	特殊動作	—	
挑発2	◎	特殊動作	0	*17
天翔十字鳳(てんしょうじゅうじほう)	⇨➡◎	中	25	
しゃがみ振り向き	しゃがみ状態から⇩◎	特殊動作	—	
暗脚(あんきゃく)	⇩◎	ガード崩し	0	
鳳凰の構え	⇩◎or⇩◎	特殊動作	—	
背を向ける	⇦◎	特殊動作	—	
上・中段さばき	◎	さばき	—	
下段さばき	⇩◎or⇩◎	さばき	—	
揺身倒波(ようしんとうは)	◎	投げ(◎)	10、20	
流垂落(りゅうすいらく)	◎	投げ(◎)	30	
旋毛(つむじ)	相手の左側で◎or◎	投げ(◎)	45	
裏旋毛(うらつむじ)	相手の右側で◎or◎	投げ(◎)	38	
背捻腿落(はいねんたいらく)	相手の背後から◎or◎	投げ	50	
孔雀跳腿(くじゃくちょうたい)	⇨◎◎	投げ(◎)	4	
引き投げ	⇩⇦⬅◎	投げ(◎)	35	

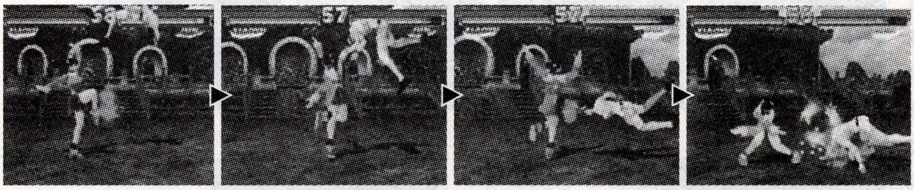
10 连 COMBO

⇧◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
20	4	7	12	10	15	6	10	14	20

◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
6	10	12	12	10	12	16	21

空中 COMBO

●挑打连掌～雀连炮～双壁掌



●(后转)跳弓脚～跳跃右脚～里合腿～虎尾脚
●凤凰连腿(1 发止め)～上步掌拳～背身击(2 发止め)～双壁掌
●弓步盘肘・超迟～双壁掌(1 发止め)～双壁掌
●荡肩(COUNT－HIT)～背身击(1 发止め)×4～跳鸡跖

在本作中，晓雨又增加了新了浮空技，而依靠新技所发展起来的 COMBO 也非常实用。除了左边所介绍的一系列空中 COMBO 外，在对手浮空的情况下，及时运用凤凰构及起身时的转变，也能对敌人造成较大的伤害。值得注意的是，晓雨的 COMBO 对时间要求较高，有时出招过早反而效果不好，如何掌握其中的节奏，需要大家努力研究。

由凤凰构开始的技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
左桃鎖(ひだりとうりょう)	⊕	中	7	
右桃鎖(みぎとうりょう)	⊕	中	12	
弓歩盤肘(早)(きゅうほばんちゅう)	⇩⊕⊕or構えてすぐに⊕	中	14	*10
弓歩盤肘(遅)(きゅうほばんちゅう)	⊕	中	16	*10
弓歩盤肘(超遅)(きゅうほばんちゅう)	⇩⊕	中	25	*10
下爪(かそう)	⊕	下	15	*18
鳳凰連爪(ほうおうれんそう)	⇨or⇧or⇦⊕⊕	中、上	15、23	
鳳凰連腿(ほうおうれんたい)	⇨or⇧or⇦⊕⊕	中、中	15、25	
掃腿(そうたい)	⇨or⇧or⇦着地際に⊕	下	19	
鳳凰旋脚(ほうおうせんきゃく)	⇨or⇧or⇦☆⊕	中	30	
中段蹴り	⊕	中	23	*19
中段蹴り～背を向ける	⊕⇨	中	23	
扇蹴り(おうぎげり)	⊕⊕	下	15	*20

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
扇蹴り(横転奥)(おうぎげり)	⊕⊕⇧	下	15	
扇蹴り(横転手前)(おうぎげり)	⊕⊕⇩	下	15	
前旋掃腿～鳳凰の構え(ぜんせんそうたい)	⇨⊕	下	7	
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	⇨⊕⊕	下、下	7、10	*21
騰空擺脚(とうくうはいきゃく)	⇧⊕⊕	中、中	8、12	
騰空擺脚～背を向ける	⇧⊕技中⇧	中	8	
鳳凰翼腿(ほうおうよくたい)	⇨or⇧or⇦☆⊕	中	25	
背を向ける	⇨⊕	特殊動作	–	
前転	⇨⊕	特殊動作	–	
ジャンプ	⇧	特殊動作	–	
伏せる	⇩	特殊動作	–	
投げ掴み	⊕or⊕	投げ	–	

由背向状态开始的技

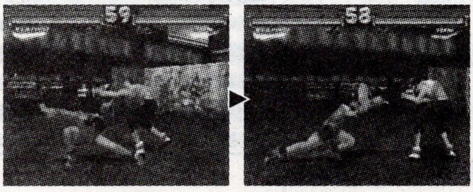
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
背身撃(はいしんげき)	⊕⊕⊕	上、上、中	10、10、15	*22
虎尾脚(こびきゃく)	⊕	中	16	*10
背身下段脚(はいしんげだんきゃく)	⇩⊕	下	15	*23
背身下段脚～正面構え	⇩⊕技中⇩	下	15	
後転、跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	⇦⇨⊕⊕	中	25	
跳鶏跖(ちょうけいせき)	⇨➡⊕	中	20	
鳳凰の構え	⇩⊕	特殊動作	–	
後転	⇨⊕	特殊動作	–	
暗脚(あんきゃく)	⇩⊕	ガード崩し	–	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
回身横移動(奥)	⊕	特殊動作	–	*24
回身横移動(手前)	⇩⊕	特殊動作	–	
回身横移動(逃げ)	⇧⊕	特殊動作	–	
上・中段さばき	⊕	さばき	–	
下段さばき	⇩⊕	さばき	–	
投げ掴み1	⊕or⊕	投げ	–	
投げ掴み2	⇨➡⊕or⇨➡⊕	投げ	–	
飛燕流舞(ひえんりゅうぶ)	⇨➡⊕	投げ	17	*25

凤凰构的连携及相关研究

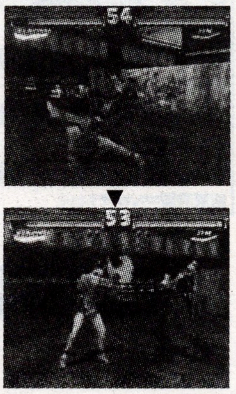
在于对手互相的攻防中，凤凰构的及时使用较为重要。在站起途中的攻击以左桃领、空中 COMBO 以及凤凰连腿第一发为主。在形成凤凰构时，要以最高的时间效率来发动机动性较高的攻击技。形成凤凰构后，利用↑将之解除也能接上其它的出招，这时如果对手反应略慢，便能趁其间隙而对付。当使用天翔十字凤及飞燕流舞跃过对手后，就可以运用背向回身横移动、摆步等侧转横移动技形成连携技，并使对手难以判断防守的方向。在对手移动时，用攻击技破坏其体势，然后在有背向连携出凤凰构，之后还能使出其它的连携技，这样对敌人造成的伤害较大，同样别忘了抓往机会使用投技。另外，在横移动中，面对敌人的攻击可用雀连手和上步掌拳加以牵制，在产生攻击判定后会形成有利状况。

下蹲时出拳要注意时间

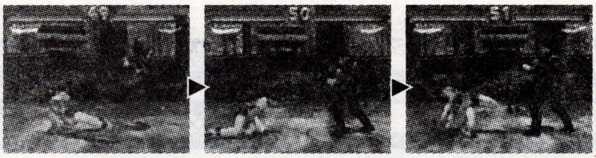


下蹲时出拳要注意时间，积极利用凤凰构去发动空中 COMBO。

构的解除

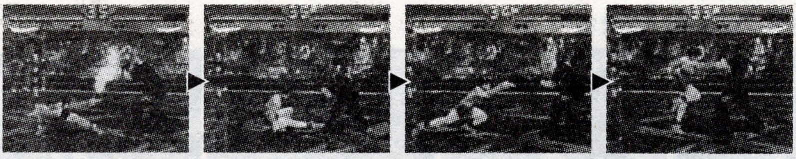


下蹲与凤凰构之间的转换

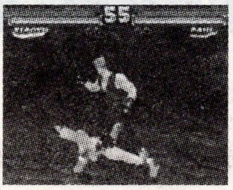


由第一发下蹲状态到第二发的凤凰构，第三发再回复到下蹲状态

乌龙盘打→前旋扫腿→凤凰构→右桃领→雀连手

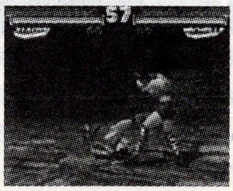


中段攻击



用中段攻击打开后，凤凰连腿第一发或弓步盘肘来发动空中 COMBO。

横移动

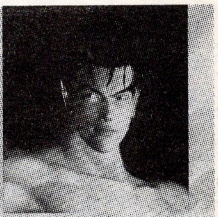


在形成凤凰构时，可以利用↓来横移动，看准对手位置而接近使用投技。

国籍　日本
格斗流派　三岛流喧哗空手改、风间流护身术
年龄　19 岁
身高　180cm
体重　75kg
血型　AB 型

和铁拳 3 一样，继承了恶魔与天使之血的仁，同时具有三岛流的豪快和风间流的细致。风神拳的硬直变短，攻击力上升。

JIN KAZAMA
风间仁
命运之电



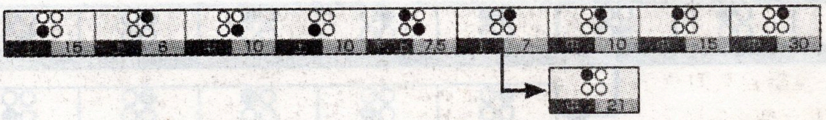
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ		上、上	6、10	*1
鬼哭連拳(きこくれんけん)		上、上、上	6、10、18	*10
閃光烈拳(せんこうれっけん)		上、上、中	6、6、18	*2
弐門双脚(にもんそうきゃく)		上、上、中、中	6、10、25、30	
弐門双脚・改(にもんそうきゃく・かい)		上、上、中、中	5、10、25、18	
裏拳二段		上、上	10,18	
破蹕打ち(はかうち)～特殊ステップ		中、特殊移動	15	*15
鬼風門(きふうもん)		上、上、中	6、10、12	
ワンツー白鷺遊舞		上、上、特殊中、上、上、中	[illegible]	
ワンツー白鷺下段脚		上、上、特殊中、上、上、下	[illegible]	
鬼八門(おにはちもん)	or	中、中	10、16	*3
双角(そうかく)	立ち上がり途中に	中、中	10、15	*4、*17
追い突き(おいづき)	立ち上がり途中に	中	18	*16
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)		特殊中、上、上、中	5、10、10、21	
白鷺下段脚(はくろげだんきゃく)		特殊中、上、上、下	5、10、10、14	
風神拳(ふうじんけん)		上	25	*5、*18
雷神拳(らいじんけん)		中	35	*6
雷神拳中段脚(らいじんけんちゅうだんきゃく)		中、中	35、20	*7
雷神拳下段脚(らいじんけんげだんきゃく)		中、下	35、12	*7
魔神拳(まじんけん)		中	18	
羅刹門・壱(らせつもん・いち)		中、中、中	18、14、24	*8
羅刹門・弐(らせつもん・に)		中、中、中	18、14、15	*8、*18
鬼殺し(おにころし)	横移動中に	中	16	*9、*16
鋼割り(はがねわり)		中	18	
膝鋼(ひざはがね)		中	12	
鋼割り～膝鋼		中、中	18、10	
胴抜き(どうぬき)		中	27	
骸打ち(むくろうち)		中	24	

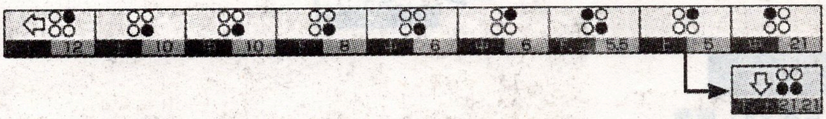
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
霞蹴り(かすみげり)		上	30	
鬼首落とし(おにくびおとし)		上	35	
鬼鐘楼(おにしょうろう)		中	21	
空斬脚(くうざんきゃく)	or 走り中	中	30	
左踵落とし(ひだりかかとおとし)		中	23	
踵落とし(かかとおとし)	立ち上がり途中に	中、中	13、21	
踵切り(かかとぎり)		中、中	10、16	
奈落払い(ならくばらい)		下、中	15、16	*11
螺旋幻魔脚(らせんげんまきゃく)		上、下、下、中	25、15、12、25	
破砕蹴(はさいしゅう)	( )	中	25	*12
紫雲二段蹴り(しうんにだんげり)		特殊中、上	5、20	
骸割り(むくろわり)	or or	ダウン攻撃	20or28or30	
鬼神滅裂(きじんめつれつ)		ガード不能	40	
真・鬼神滅裂(しん・きじんめつれつ)		ガード不能	80	
金剛体(こんごうたい)		特殊ガード		
旋蹴り(つむじげり)	接近して	投げ( )	10、20	
雷(いかづち)	接近して	投げ( )	5、8、17	
超ばちき	接近して	投げ( )	33	*13
白山(はくざん)	接近して	投げ( )	30	
櫓崩し(やぐらくずし)	接近して	投げ( )	35	
天秤投げ(てんびんなげ)	左側面に接近して投げ	投げ( )	12、19	
両肩捻(りょうかたひねり)	右側面に接近して投げ	投げ( )	40	
胴返し(どうがえし)	背後から接近して投げ	投げ	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて投げ	投げ		*16
アルティメットタックル	(or)	投げ技	5	
腕拉ぎ十字固め(うでひしぎじゅうじがため)	タックル中に	投げ	25	
腕拉ぎ十字固め(うでひしぎじゅうじがため)	騎乗3発から	投げ	5、5、5、25	
返し技	or	返し技		

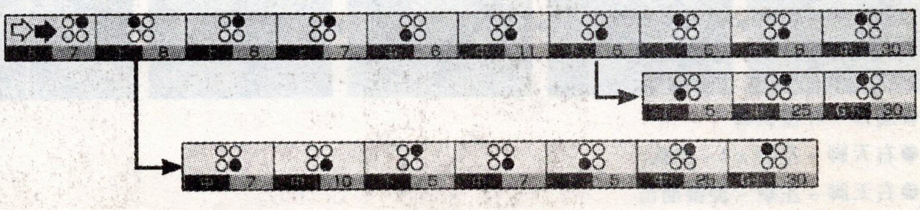
空中 COMBO

● 最速风神拳×～左拳～最速风神拳
● 奈落切い～钢割り膝钢～踵落とし
● 风神拳～左拳×3～骸打ち
● 最速风神拳～鬼钟楼～最速风神拳
● 最速风神拳×2～里拳～サイドハイキック
● 紫云二段蹴り～ワンツー白鹭游舞(4 发止め)～踵切り
● 鬼钟楼 (COUNT)～罗刹门(2 发止め)～白鹭下段脚
● 奈落切切い (1 发止め)～鬼钟楼～白鹭游舞 (2 发止め)～最速风神拳

10 连 COMBO







国籍　美国
格斗流派　柔道、摔跤以及综合格斗技
年龄　46 岁
身高　187cm
体重　81kg
血型　O 型

是一个可称为至今为止谁也未能开发出全部潜力的强大角色，对于初学者及中段以上的玩家，保罗都有值得研究的地方。

PAUL PHOENIX
保罗·费尼克斯
超热血格斗家

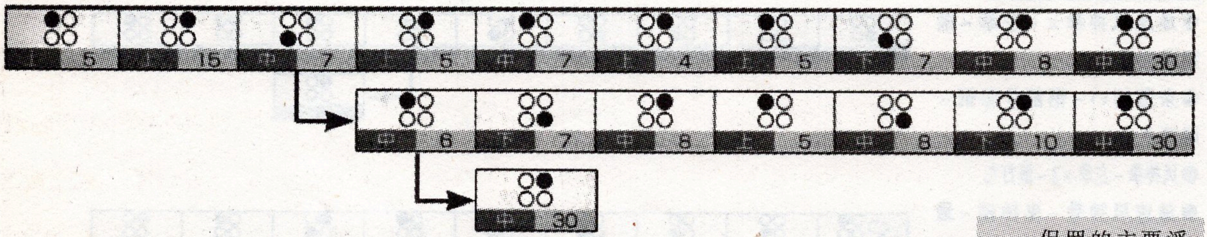


技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◎◎	上、上	5、15	*1
PKコンボ	◎◎	上、上	12、21	
クイックPKコンボ	前進中に◎◎	上、下	12、20	
PDKコンボ	◎➡◎	上、下	12、8	
逆PDKコンボ	◎◎	上、下	5、8	
クイックPDKコンボ	前進中に◎➡◎	上、下	12、10	
双飛天脚(そうひてんきゃく)	⇧◎◎	中、中	17、22	
疾風(はやて)	⇨➡◎	中	15	
裏疾風(うらはやて)	⇩⇦⇨◎	上	20	
崩拳(ぽんけん)	⇩⇨⇨◎	中	33	*2
落葉(らくよう)	しゃがみ途中に◎◎	下、中	13、20	*3
あびせ蹴り(あびせげり)	⇨⇨◎	中	20	*10
岩石割り(がんせきわり)	(相手がダウン中)しゃがみ途中に◎	下	16	
三宝龍(さんぽうりゅう)(上段)	⇨⇨◎◎◎	中、中、上	20、15、25	
三宝龍(中段)	⇨⇨◎◎⇨(または⇩)◎	中、中、中	20、15、15	
三宝龍(下段)	⇨⇨◎◎⇩(または⇨)◎	中、中、下	20、15、15	
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中に◎	中	15	
瓦割り崩拳(かわらわりぽんけん)	しゃがみ途中に◎◎	中、中	15、26	
瓦割り落葉(かわらわりらくよう)	しゃがみ途中に◎◎◎	中、下、中	15、15、21	
葉桜(はざくら)	しゃがんだ状態から➡◎	中	21	
葉桜崩拳(はざくらぽんけん)	しゃがんだ状態から➡◎◎	中、中	21、25	*11
葉桜鉄騎(はざくらてっき)	しゃがんだ状態から➡◎◎	中、下	21、21	*4
霧獄(ふがく)	⇨◎	中	20	
鉞打ち(まさかりうち)	⇨◎	中	27	
震月(しんげつ)	立ち途中に◎	中	16	
スイープキック	⇩◎	下	12	
浮草(うきくさ)	⇩⇩➡	特殊動作		

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
瓢疾(ひょうしつ)	⇩☆⇨☆◎	中	18	
瓢瓦(ひょうが)	⇩☆⇨☆◎	中	15	*5
逃げ旋(にげつむじ)	⇩☆⇨☆◎	下	12	
旋桜(つむじざくら)	⇩☆⇨☆◎◎	下、中	12、21	
旋桜崩激(せんおうほうげき)	⇩☆⇨☆◎◎◎	下、中、中	12、21、25	*6
旋桜鉄騎(せんおうてっき)	⇩☆⇨☆◎◎◎	下、中、下	12、21、21	*7
不知火(しらぬい)	横移動中に◎	下	15	*8
旋疾風(つむじはやて)	横移動中に◎	上	23	
万聖竜王拳(ばんせいりゅうおうけん)	➡◎	ガード不能	100	
サマーソルトNG(さまーそるとえぬじー)	⬇(60フレーム)⇧◎	中	25	*9
左一本背負い投げ(ひだりいっぽんせおいなげ)	接近して◎	投げ(◎)	30	
腕取り逆十字(うでとりぎゃくじゅうじ)	接近して◎	投げ(◎)	30	
巴投げ(ともえなげ)	接近して➡◎	投げ(◎)	35	
裏当て(うらあて)	接近して⇨➡◎	投げ(◎)	35	
風牙(ふうが)	接近して➡◎	投げ(◎)	35	
腕返し(うでがえし)	相手の左側で接近して◎or◎	投げ(◎)	45	
大外刈り(おおそとがり)	相手の右側で接近して◎or◎	投げ(◎)	40	
背落とし(せおとし)	背後から接近して◎or◎	投げ	50	
闇雲(やみくも)	タックル中に◎◎◎◎◎	投げ	5、5、5、5、5	
アルティメットタックル	➡◎	ガード不能投げ	5	
闇雲締め(やみくもじめ)	タックル中に◎➡◎◎☆◎◎◎	投げ(※)	5、8、8、35	*12
腕拉ぎ十字固め(うでひしぎじゅうじがため)	タックル中◎	投げ(※)	25	*13
腕拉ぎ十字固め(うでひしぎじゅうじがため)	闇雲3発から◎	投げ(※)	5、5、5、25	*13
返し技(かえしわざ)	相手の攻撃に合わせて➡◎or➡◎	返し		

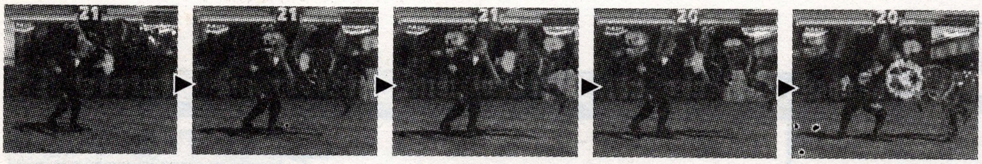
*1. 摇杆输入前 6、5
*2. CREEN－HIT 时 49
*3. CREEN－HIT 时 19、20
*4. 第二发 HIT 时 CHANGE
*5. HIT 时 CHANGE
*6. 三发的攻击力为 12、21、21
*7. 第三发时 CHANGE
*8. CREEN－HIT 时 22
*9. 自己也受伤 15
*10. 防御崩坏
*11. 形成两发攻击力为 20、19
*12. 第一发左拳可化除防御
*13. 左拳加右拳后，右拳连打

10 连 COMBO



空中 COMBO

●震月～左拳×4～崩拳



●震月～叶樱铁骑
●右天脚～左拳×4～瓢疾
●右天脚～左拳～旋樱崩击

保罗的主要浮空技为右天脚、右UP、里疾风等，而新技震月又是一个较为强力的浮空技。在身体撞击判定较小且落于头侧时保罗较难追打，但可靠多彩的COMBO来弥补。

YOSHIMITSU
吉光
宇宙忍者

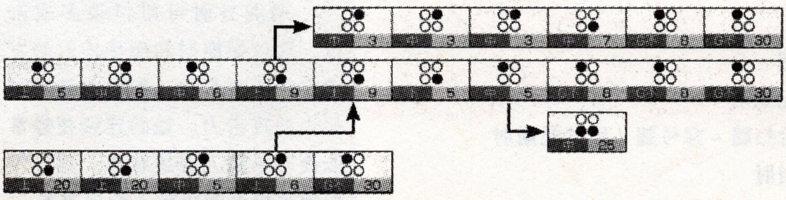
国籍　无(原日本)
格斗流派　卍忍术进化型
年龄　?
身高　178cm
体重　63kg
血型　O 型

在铁拳系列中属于较为怪异的一个角色,但经常能攻敌于不备。这一次在技巧上又有了全新的进化,值得期待。

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
PKコンボ	● ●	上、上	12、21	
PDKコンボ	● ↓●	上、下	12、8	
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	→→●	中	30	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	忍法陽炎中に●	上	40	
草薙砲(くさなぎほう)	→→● ● ●	中、上、中	40、40、30	
日向砲(ひゅうがほう)	● ●	中	30	
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	←●×6	上、上、上、上、上、上	[illegible]	*1
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	↙●×6	中、中、中、中、中、中	[illegible]	
忍法卍茎(にんぽうまんじそう)	↙●×5	下、下、下、下、下	12、7、7、5、5	
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍茎中に→●	中	12	
三散華(さざんか)	● ● ●	上、上、上	20、20、21	
吹雪(ふぶき)	→→●	中	20	
稲妻(いなづま)	● ●	上、中	30、30	
露払い(つゆはらい)	しゃがみ前進し始め●	下	12	
卍あぐら(まんじあぐら)	↑or↓●	特殊動作		
千覚(せんがく)	卍あぐら中にレバーニュートラル	体力回復		*2
千覚卍菊(せんがくまんじぎく)	千覚中に●↙●×5	中、中、中、中、中、中	10、12、12、14、15	
千覚日向砲(せんがくひゅうがほう)	千覚中に●	中	30	
千覚無空舞(せんがくぶくうぶ)	千覚中に←	ワープ		
華輪(かりん)	←●×6	軸ずらし		*3
鬼薊(おにあざみ)	↗● ● ● ●	中、上、上、中	15、12、12、18	*14
紫電(しでん)	↗● ●	中、上	15、12	*10
紫電菊(しでんぎく)	↗● ● ↙●×6	中上中中中中中中	[illegible]	
卍裏拳・壱(まんじうらけん・いち)	→●	上	12	*10
震電(しんでん)	→● ↙●×6	上中中中中中中	[illegible]	
卍裏拳・弐(まんじうらけん・に)	背を向けて●	上	15	*10
黄泉駆け(よみがけ)	→→●	中	18	*4
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	↗●	中	10	
銅閃華(どうせんか)	卍車中に→●	特殊中	2	
鋼閃華(こうせんか)	銅閃華中に●	中	20	
銀閃華(ぎんせんか)	鋼閃華中に●	特殊中	15	
金閃華(きんせんか)	銀閃華中に↙●	ガード不能	15	
飛空剣(ひくうけん)	↖●	飛空剣浮遊モーション		
飛空襲剣(ひくうしゅうけん)	飛空剣中に↓	ガード不能	25	*5
虚空襲剣(きょくうしゅうけん)	↖● →	ガード不能	35	
斬哭剣(ざんこくけん)	↗●	ガード不能	10	
連獄剣(れんごくけん)	↗● ☆↙	ガード不能	15	*6
華厳(けごん)	しゃがみ中↗↗●	ガード不能	20	
弾割り(はじきわり)	→→● ●	中、ガード不能	20、18	
地雷刃(じらいば)	↗●(↓でキャンセル)	ガード不能	30	
地雷走り(じらいばしり)	地雷刃中に→→or→→	ガード不能	15、15、15	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
跳ね地雷(はねじらい)	地雷刃中↖or↑or↗	ガード不能	25	
地雷砲(じらいほう)	地雷刃中に●	中	30	
卍裏跳蹴り(まんじうらとびげり)	↖or↑or↗●	中	25	
朧車(おぼろぐるま)	↓↗→●	ガード不能	15、28	
毒溜め(どくだめ)	←●	特殊動作		
毒霧(どくぎり)	毒溜め中にボタンどれか押す	ガード不能	35	
無想(むそう)	構移動中に●	特殊動作		*13
転生(てんせい)	無想中に→	特殊動作	10	*11
忍法陽炎・裏(にんぽうかげろう　うら)	→→●	中	22	
御霊削り(みたまけずり)	忍法陽炎・裏中に● or 無想中に●	投げ		*7
御霊返し(みたまがえし)	忍法陽炎・裏中に→● or 無想中に→●	投げ		*8
吉光ブレード	→●	ガード不能	25	
絶鳴剣(ぜつめいけん)	→←●	ガード不能	90	
旋風剣(せんぷうけん)	→←● ☆●	ガード不能	30	*9
不惑(まどいなし)	→→●	ガード不能	100	*16
極・不惑(ごく・まどいなし)	→→● →→	ガード不能	100	*16
惑(まどい)	→→● ☆	不惑キャンセル		
不憂(うれいなし)	↓●	ガード不能(回復)	60	*16
卍血桜(まんじちざくら)	↓● ←● ● ●	ガード不能	3、3、2、3、3	*16
ショートアッパー	立ち上がり途中●	中	12	
スウィープキック	↓☆↗●	下	12	
双破(ふたば)	接近して●	投げ(●)	30	
雫(しずく)	接近して●	投げ(●)	30	
地獄車(じごくぐるま)	相手の左側で●or●	投げ(●)	15、25	
傀儡舞い(くぐつまい)	相手の右側で●or●	投げ(●)	15、25	
忍法風塵(にんぽうふうじん)	背後から接近して●or●	投げ	70	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ		*12
忍法櫓落とし(にんぽうやぐらおとし)	↓↘←●	投げ(●)	50	
下段さばき	↓(or↘)●or↓(or↘)●	返し		
地雷刃~卍あぐら	地雷刃中に↓●	特殊動作		
仰向けダウン~卍あぐら	仰向けダウン中に●	特殊動作		
卍車~日向砲	↗●●	中、中	10,30	*17
流雪(りゅうせつ)	構移動中に●	上	21	
一輪掘り(いちりんぼり)	↓●	ガード不能	12	
否・旋風剣(いな・せんぷうけん)	↗●	特殊動作		
合掌(がっしょう)	構移動中に●	中	21	
社(やしろ)	構移動中に●	中	20	*17
頭蓋(ずがい)	地雷刃中に●	上	22	
ステップインアッパー	↗●	中	13	*17
卍華輪	→●●	上、軸ずらし	10	*3

10 连 COMBO



空中 COMBO

- ●日向炮 ~ 地雷刃 ~ 头盖 ~ 紫电
- ●STEPING UP ~ 忍法卍葛 (1 发止め) ~ 左拳 ~ 忍法卍葛(2 发止め) ~ 忍法阳炎
- ●社 ~ 紫电菊(5 发止め) ~ 忍法卍茎
- ●STEPING UP ~ 忍法卍葛 (1 发止め) ~ 左拳 ×3 ~ 吹雪
- ●日向炮 ~ 不忧

国籍　美国

格斗流派　以心意六合拳・八极拳为主的各种中国拳法

年龄　18 岁

身高　165cm

体重　54kg

血型　B 型

和她母亲属于同一系统的格斗家，不仅出招相似战法也相近，但比较细致的差异，会令玩家有单发技的米歇尔、连携技的朱莉娅之感。

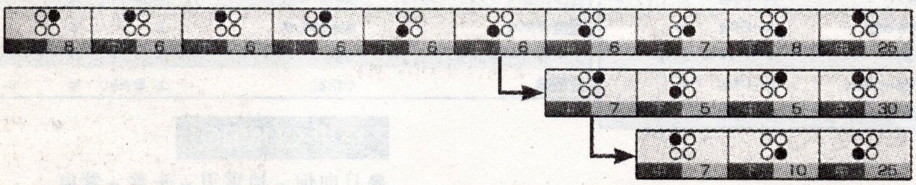
JULIA CHANG
朱莉娅・张
放浪女拳士



技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
天砲(てんほう)		中	15	*1
崩拳(ほんけん)		中	21	
雲平日月把(うんぺいにちげつは)		中	28	*1
通天砲(つうてんほう)		上、中、中	10、5、21	*2
通天砲(つうてんほう)		中、中	8、21	*3
槍弓腿(そうきゅうたい)		中、下、上	8、12、15	
槍弓腿(そうきゅうたい)		中、下、上	12、12、15	
槍弓腿(そうきゅうたい)		上、中、下、上	10、5、12、15	
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中に	下	10	
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中に	下、上	10、23	
前掃扇腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中に	下、下	10、10	
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中に	下、中	10、21	
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)		上、下、上	20、12、23	
迅脚前掃扇腿(じんきゃくぜんそうせんたい)		上、下、下	20、12、10	
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)		上、下、中	20、12、21	
斬捶(ざんすい)	立ち上がり途中に	中	15	
斬捶崩肘(ざんすいほうちゅう)	立ち上がり途中に	中、中	15、22	
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	立ち上がり途中に	中、中、中	18、5、21	*3
斬捶槍弓腿(ざんすいそうきゅうたい)	立ち上がり途中に	中、中、下、上	18、5、12、15	
斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中に	中、下、上	15、12、23	
斬捶前掃扇腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中に	中、下、下	15、12、10	
斬捶前掃十字把(ざんすいぜんそうじゅうじは)	立ち上がり途中に	中、下、中	15、12、21	
斬激(ざんげき)		中	15	
斬激崩肘(ざんげきほうちゅう)		中、中	15、22	
斬激通天砲(ざんげきつうてんほう)		中、中、中	18、5、21	*3
斬激槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)		中、中、下、上	18、5、12、15	
斬激前掃扇腿(ざんげきぜんそうせんたい)		中、下、下	15、12、10	
斬激前掃連腿(ざんげきぜんそうれんたい)		中、下、上	15、12、23	
斬激前掃十字把(ざんげきぜんそうじゅうじは)		中、下、中	15、12、21	
崩捶(ほうすい)		中	10	*4
崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)		中、上	10、20	
崩捶下段脚(ほうすいげだんきゃく)		中、下	10、10	
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット前に	投げ	21	*1
紅蘭妃崩肘(こうらんひほうちゅう)		中、中、中	12、15、25	
沖捶(ちゅうすい)	横移動中に	中	21	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
連拳(れんけん)		上、中	5、8	*5
連拳上段脚(れんけんじょうだんきゃく)		上、中、上	10、8、20	
連拳下段脚(れんけんげだんきゃく)		上、中、下	10、8、10	
連拳大纏崩捶(れんけんだいてんほうすい)		上、中、投げ	10、15、21	*3*6
虎身肘(こしんちゅう)		中	10	
虎身連攻(こしんれんこう)		中、中	10、15	
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)		中	14	
疾歩連肘(しっぽれんちゅう)		中、中	14、21	
疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)		中	20	
突双掌(とつそうしょう)		中	25	
衝腿(しょうたい)		中	17	
衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)		特中、中、中	8、9、25	*3
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中に	中	15	
烈震踏(れっしんとう)	前大ジャンプ始め	中	35	
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ前進始めに	下	12	
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中に	上	15	
スウィープキック		下	12	
里合天腿(りごうてんたい)		上	17	
閃身後掃腿(せんしんこうそうたい)		下	12	
転身腿(てんしんたい)		特殊動作	—	*7
背面取り	ヒット前に	上	12	
ガード崩し	背面取りヒット後に	上段ガード崩し	—	
挑発		特殊動作	—	
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)		ガード不能	50	
デスバレーボム	接近して	投げ()	35	
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ()	30	
ブルドッキングヘッドロック	左側面から接近して投げ	投げ()	40	
ジュリアラナ	右側面から接近して投げ	投げ()	45	
カーフブランディング	背後から投げ	投げ	50	
フルネルソンスープレックス	接近して	投げ()	37	
マッドアックス	接近して	投げ()	14、14、14	
フロントスープレックス	接近して	投げ()	30	
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近して	投げ()	45	
下段さばき	(or) (or)	さばき	—	

10 连 COMBO



*1.HIT 时 CHANGE
*2.第二发 HIT 时 CHANGE
*3.第三发 HIT 时 CHANGE
*4.大缠崩捶输入场合攻击力 15
*5.摇杆→时攻击力 10、8
*6.第一发形成 COUNT－HIT 时发出第三发攻击
*7.迅脚生成连携技

空中 COMBO

- 里合天腿（COUNT）～冲捶～前扫十字把
- 云闭日月把（COUNT）～虎身肘～红兰妃崩肘
- ライジングトーキック～下蹲右拳～后扫腿～穿弓腿～红兰妃崩肘
- ライジンクトーキック～左拳～斩击崩肘
- ライジングトーキック～虎身肘～左拳～疾步崩肘

用虎身肘可对付很多攻击技，红兰妃崩肘和疾步连肘的发动方法非常简单，但同时具有着相当的攻击力。她的连续技经常能使对手陷入昏迷状态，其后可用威力极大的防御不能技攻击。

国籍　不明
格斗流派　蛮力、两腕 GUN 装备(故障中)
年龄　7 岁
身高　220cm
体重　170kg
血型　新血型

攻击力就是一切,没有太多的技巧,抓住对方的破绽进行猛烈攻击就是杰克的战法。

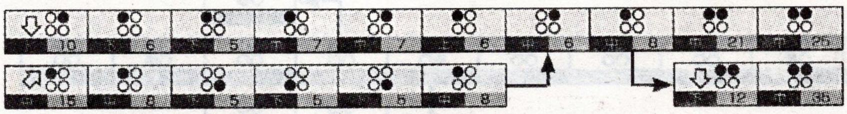
GUN. JACK
枪・杰克
暴走杀戮机器



技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
シザースメガトン	➡(or⇨)⁘⬈⁘	中、中	17、25	
メルトダウン	しゃがんだ状態から⬋⁘	下	21	
シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に⁘	中	35	
メガトンスィープ	⇦⇩⇩⬋⁘	下	25	
メガトンストライク	しゃがんだ状態から⁘⁘	下、中	10、25	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に⁘	中	20	*1
コサックコンボ	⬋⁘⁘⁘⁘⁘⁘	下、下、下、下、下、下	[illegible]	
アッパーラッシュ	⬈⁘⁘⁘⁘	中、中、中、中	10、15、10、15	
エクスプローダー	⇦⇩⇩⇩⇨⬈⁘	中	22	*1
ダークネスカッター	⇨⁘⁘	ガード不能	101	
ヘッドスライディング	➡(or⇨)⁘	中(後半下段)	25	
ダイブボマー	⁘(⁘⁘で距離が伸びる)	ガード不能	60	*2
ライトニングハンド	⇩⁘	下	12	
チェルノ	しゃがみ状態で⁘	下	21	
ヘルプレス	⇧⁘	中	20	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⬇⁘	中	12	*3
マシンガンナックル	⇩⁘⁘⁘⁘⁘⁘	下、下、下、下、下、中	[illegible]	
マシンガンナックルPJ	⬇⇩⁘⁘⁘⁘	下、下、下、中	10、25、25、40	
ストレート→エルボー→アッパー	⁘⁘⁘	上、中、中	12、15、20	*4
ハンマーコンボ	⁘⁘⁘	上、上、中	18、15、18	
ダブルハンマー	⁘⁘(or 立ち上がり途中に⁘⁘)	中、中	21、21(30、30)	
スイングLナックル	しゃがみ前進中に⁘⁘⁘	中、中、中	15、12、15	
スイングRナックル	しゃがみ前進中に⁘⁘⁘	中、中、中	15、10、15	
メガトンパンチ	⇦⇩⇩⬈⁘	中	33	*5
パワーシザース	⇨⇨(or➡or⇨)⁘	中	17	
ヒッププレス	⇧⁘	中	26	
ワイルドスイング	⬇⇧⁘⁘⁘⁘	上、中、中、上	12、15、15、30	
ギガトンパンチ	⇦⇩⇩⇩⇨(その後レバー回転)⁘	ガード不能	20、40、60、80、100	
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に⁘⁘⁘⁘	下、下、下、下	10、10、10、10	
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に⁘⁘⁘⁘	下、下、下、下	10、10、10、10	
その場しゃがみ	⇩⁘	特殊動作		
ハンマーラッシュロー	⬇⁘⁘⁘⁘⬇⁘	下、下、中、中、下	10、8、12、12、6	
ハンマーラッシュミドル	⬇⁘⁘⁘⁘⬈⁘	下、下、中、中、中	10、8、12、12、15	
ハンマーラッシュハイ	⬇⁘⁘⁘⁘➡⁘	下、下、中、中、上	10、8、12、12、12	
ハンマーラッシュロー	⬇⬈⁘⁘⬇⁘	中、中、下	15、12、8	
ハンマーラッシュミドル	⬇⬈⁘⁘⬈⁘	中、中、中	15、12、15	
ハンマーラッシュハイ	⬇⬈⁘⁘➡⁘	中、中、上	15、12、12	
ハンマーラッシュロー	⬇⬈⁘⬇⁘	中、下	10、8	
ハンマーラッシュミドル	⬇⬈⁘⬈⁘	中、中	15、10	*6
ハンマーラッシュハイ	⬇⬈⁘➡⁘	中、上	10、12	
ブラボーナックル	⇩⁘	中	45	*1
シザースメルトダウン	➡(or⇨)⁘⁘	中、下	17、15	
ストンピングクエイク	⇩⁘	中	50	
ピボットガン	⇨⁘	上、上、上、上、上	7、5、5、5、21	
ピボットガン・アサルト	⇨⁘	中	27	
ピボットガン・スナイプ	横移動中に⁘	上	22	
気合い溜め(きあいだめ)	⁘	特殊動作		
ジゾークラッシュ	接近して⁘	投げ(⁘)	35	*10
リフトアップスラム	接近して⁘	投げ(⁘)	30	*11
サイドリフトスロー	相手の左側面で接近して⁘or⁘	投げ(⁘)	40	*7 *10
ハンギングネックスロー	相手の右側面で接近して⁘or⁘	投げ(⁘)	40	*11
スパイナルクラッシュ	背後から接近して⁘	投げ	30、40	
デスシュート	背後から接近して⁘	投げ	70	
パイルドライバー	接近して⇩➡⁘	投げ(⁘)	59	
バックブリーカー	接近して⇩⇧➡⁘	投げ(⁘)	45	
ピラミッドドライバー	接近して⇩⇧➡⁘	投げ(⁘)	40	
カタパルトスロー	接近して⬈⁘	投げ(⁘)	30	
カタパルトスロープラス	接近して⇧⬈⁘	投げ(⁘)	30	
バニッシュメントドロップ	接近して➡⁘	投げ(⁘)	30	
バニッシュメントメガトン	接近して➡⁘⇩⬈⁘	投げ	33	*8
スラッピングダウン	接近して⬈⁘	投げ(⁘)	32	
ジョーブレーカー	接近して⇧➡⁘	投げ(⁘)	35	
ヘルプレス	⬈⁘	投げ	25	*9
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まった後⁘	投げ	10	
GUNボム	相手しゃがみ中に接近して⇩⁘or⇧	投げ	???	

*1.HIT 时 CHANGE
*2.判定随距离变化(⁘60⁘⁘70⁘⁘⁘80)
*3.可用**ブラッドファン**变招
*4.第三发 CHANGE
*5.CHANEG 时 49
*6.可用**スイング R ナックル**变招
*7.摔投中可用 CHANEG
*8.CLEEN HIT 时 49,HIT 前可用←防御
*9.正面接近时变为摔投技

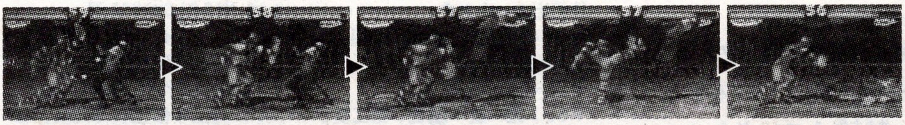
10 连 COMBO



主要的浮空技为バイオレンスアッパー、右アッパー、ブラボーナックル、エクスプローダー四招,由其开始的空中 COMBO 大都攻击力较高。但值得注意的是,第一个空中 COMBO 对晓雨、米歇尔、妮娜、洛、安娜、雷、仁等最后一击不起作用,解决方法是省略中间右拳这一环节。

空中 COMBO

- ●バイオレンスアッパー~右拳~ピボットガン・アサルト
- ●アッパーラッシュ(COUNT)~トゥースマッシュー~パワーシザース



- ●ブラボーナックル~右拳×2~パワーシザース
- ●スインクLナックル~ダブルハンマー
- ●カタパルトスロープラス~ブラボーナックル

国籍　美国
格斗流派　腿技
年龄　29 岁
身高　186cm
体重　80kg
血型　AB 型

拥有着许多强力的打击及突进的连携技，使用他的战法只要围绕着连续技至上的思想就可以了。

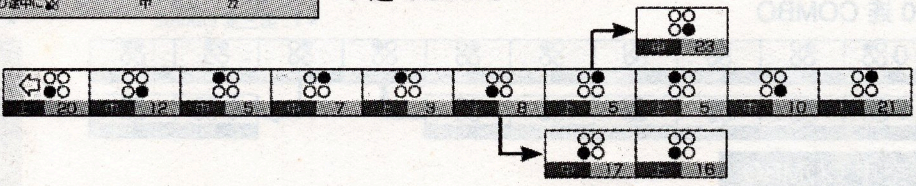
BRYAN FURY
布莱安·弗利
毒蛇之眼



技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーローキック	⊞⊞⊞	上、上、下	6、8、13	*1 *2
ライジングコンビネーション	⊞⊞⊞⊞	上、上、中、中	6、8、11、14	*1
ブレイジングコンビネーション	⊞⊞⊞⊞	上、上、中、下	6、8、11、12	*1
サザンクロスコンビネーション	⊞⊞⊞	上、上、中	6、15、17	*1
サザンクロスプラスワン	⊞⊞⊞⊞	上、上、中、上	6、15、17、16	*1
スネークコンビネーション	⊞⊞⊞⊞⊞	上、上、上、上、上	6、15、21、17、21	*1 *3
アトミックコンビネーション(A)	⊞⊞⊞⊞	上、上、上、中	6、15、21、23	*1
アトミックコンビネーション(B)	⊞⊞⊞⊞⊞	上、上、上、上、中	6、15、21、17、23	*1 *4
ライトバックナックル	⇦⊞	上	16	*5
ダブルバックナックル	⇦⊞⊞	上、上	16、17	*6
マッハコンビネーション	⇦⊞⊞⊞	上、上、上	16、17、21	*6
スラッシュコンビネーション(A)	⇦⊞⊞	上、中	16、23	
スラッシュコンビネーション(B)	⇦⊞⊞⊞	上、上、中	16、17、23	*7
バックスピンミドルキック	⊞ or ⇨⊞	中	18	*8
ガトリングプラスワン	⊞⊞⊞⊞	中、中、中、中	18、11、10、14	
ガトリングコンビネーション	⊞⊞⊞⊞	中、中、中、下	16、11、10、12	
ストッピング	⇦⊞	上	20	
ストッピングフェイントストレート	⇦⊞⊞	上、上	20、12	
ストッピングトリプルパンチ	⇦⊞⊞⊞⊞	上、上、中、中	20、12、11、14	
フリーズコンビネーション	⇦⊞⊞⊞⊞	上、上、中、下	20、12、11、12	
ストッピングフェイントニー	⇦⊞⊞	上、中	20、12	
レフトボディブロー	⇩⊞	中	10	
ライトニングブロー	⬅⊞⊞⊞⊞	中、中、中、中	10、15、12、11	*9
ライトボディブロー	⇩⊞	中	18	
ダブルボディブロー	⇩⊞⊞	中、中	10、16	
クイックソバット	⊞⊞	中、上	18、16	
スナイパーソバットコンボ	⇨⊞⊞⊞	上、中、上	18、14、18	
スウェー	⇩⇨⇦	特殊動作	—	
スウェー&スマッシュ	⇩⇨⇦⇧⊞	上	21	
特殊ステップ	⇩⇧	特殊動作	—	
リフトアッパー	立ち上がり途中に⊞	中	18	*10
ボディアッパー	立ち上がり途中に⊞	中	18	
アトミックブロー	立ち上がり途中に⊞(ヒット)⬅⊞ or ➡⊞	中、投げ	18、21	
ショートアッパー	立ち上がり途中に⇦	中	12	
ニークラッシュ	立ち上がり途中に⊞	中	22	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ダブルニークラッシュ	立ち上がり途中に⊞⊞	中、中	22、16	
トルネードキック	立ち上がり途中に⊞			
デビルクロー	横移動中に⊞	上	33	
サイドハンマー	横移動中に⊞	上	26	
ファントムハンマー	横移動中に⊞⊞	中	28	
ソーク・クラブ	⇨⊞	上	28	
マッハパンチ	⇨➡⊞	上	30	
マッハキック	⇨➡⊞	上	37	
スライサー	⇨➡⊞	中	36	
スネークファング	⊞ or ⇩⊞ or ⬇⊞	中、中	14、21	
グラビトンハンマー	⇨⊞	ガード不能	60	
クイックグラビトンハンマー	⇨⊞	ガード不能	21	
フライングニールキック	⇦⬅⊞	上	25	
チョッピングエルボー	⇦⊞	中	22	*10
ストマックブロー	⇩(or ⇩)⊞	中	18	
ニーブレイク	⇦⊞	中	17	
レッグスラッシュ	⇩⊞	中	23	
スネークエッジ	⇩⊞	下	17	*11
クイックローキック	⇩⊞	下	9	
サイドロー	⇩⊞	下	15	
スナイパーソバット	⇧ or ⇧⊞	中	25	
フライングヒール	⇧ or ⇧⊞	中	21	*12
ジャンプサイドキック	⇧ or ⇧⊞	中	25	
スネークスラッシュ	⇨⇨➡⊞	中	30	
挑発	⊞	中	0	
DDT	接近して⊞	投げ(⊞)	30	
落下式ブレーンバスター	接近して⊞	投げ(⊞)	30	
フリーフォール	左側面から接近して⊞ or ⊞	投げ(⊞)	40	
ニーブラスト	右側面から接近して⊞ or ⊞	投げ(⊞)	40	
ハンマースロー	背後から接近して⊞ or ⊞	投げ	60	*13
デスメッセンジャー	⬇⇩⇩⇩⊞	投げ(⊞)	10、0、27	
パリング	⇨⊞	返し技		※14
下段さばき	⇩(or ⇩)⊞ or ⇩(or ⇩)⊞			

10 连 COMBO



空中 COMBO

● リフトアッパー～ストマックブロー～站立左拳～マッハキック
● アトミックブロー～ストマックブロー～站立右拳～マッハパンチ
● スネークキッジ～下蹲左拳～ニークラッシュ～站立左拳～マッマパンチ
● ライトバックナックル(COUNT)～挑发 x2～チョッピンクエルボー
● フライングヒール～站立左拳～ストマックブロー～站立右拳
● スナイパーソバットコンボ(1发止め・COUNT)～站立左拳 x2～マッハパンチ
● デビルクロー～レフトローキック
● 在对手足侧伏向倒地起上下下段脚～トゥースマッシュ～クイックローキック

＊1. 摇杆输入前第一发攻击力 8
＊2. 第一发为 COUNT HIT 时不能使出**ローキック**
＊3、4 第三发→⊞时，第四发↑↓CANCEL 可
＊5.→CANCEL 可
＊6、7 第一发→⊞时，第二发↑↓CANCEL 可
＊8. 摇杆输入前攻击力 22
＊9. 随时可以⊞变为**ライトボディブロー**
＊10.HIT 时 CHANGE 可
＊11.CLEEN HTI 时攻击力 25
＊12. 前方跳跃出招攻击力 22
＊13. 投技动作时 CHANGE 可
＊14. 对上中段全技专用反弹成功时，以⊞反击可能

国籍　中国
格斗流派　以五形拳为主轴的各种拳法
年龄　45 岁
身高　175cm
体重　65kg
血型　A 型

在整个系列中最讲究技巧的角色。要使用好他，就必须对其五形拳的各种构法熟悉掌握。

LEI WULONG
雷武龙
超级警察

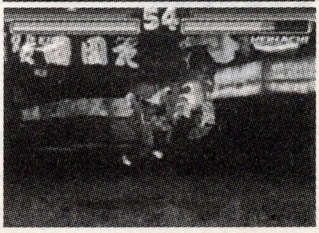


技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
石頭(せきとう)	⇨◎	中	30	
燕尾落(えんびらく)	⇩or⇩◎	中	15	*1
転身連咆(てんしんれんほう)	◎◎	上、上	18、18	*2
転身崩墜(てんしんほうつい)	◎◎	上、中	18、20	
シットスピンキック	しゃがみ前進中に◎	下	12	
虚環脚(きょかんきゃく)	◎◎	上、下	29、20	
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	◎◎	中	30	*3
旋風連脚(軸ずらし)(せんぷうれんきゃく)	⇨◎◎	中	30	*3
弧流腿(こりゅうたい)	◎◎	中	25	*5
後掃燕舞(こうそうえんぶ)	⇩◎◎	下、上	10、25	*4
巻暫連脚(けんざんれんきゃく)	◎◎◎◎	下、下、中	7、7、35	*37
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)	⇨⇨⇨◎	中	30	
雷光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく)	⇨◎◎◎◎◎	上、中、中、中、中	15、12、17、8、15	*30
雷光下段脚(らいこうげだんきゃく)	⇨◎◎◎◎⇩◎	上、中、中、中、下	15、12、17、8、15	*39
龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく)	⇨☆◎◎◎◎◎	中、中、中、中、中	10、8、8、8、15	*4*8
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	⇨☆◎◎◎◎◎	中、中、中、中、下	10、8、8、8、15	*4*8
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	⇨☆◎◎◎◎◎	上、中、中、上、中	15、12、5、17、20	
狼牙虎蹲山(ろうがこそんざん)	⇨☆◎◎◎◎⇩◎	上、中、中、上、下	15、12、5、17、10	
綜爪牙(そうそうが)	⇨☆◎◎◎◎	上、上、中、中	[illegible]	*9
揺震撃(ようしんげき)	⇨☆◎◎	上、中	35、20	
虎蹲山(こそんざん)	⇨☆◎⇩◎	上、下	35、10	
背を向ける	⇦◎	特殊動作		
背身打(はいしんだ)	背を向けて◎	上	12	*2
背身下掃打(はいしんかそうだ)	背を向けて⇩◎	下	8	*2
背身崩墜(はいしんほうつい)	背を向けて◎	中	20	
背身腿(はいしんたい)	背を向けて◎	中	15	
背刃落(はいじんらく)	背を向けて◎◎◎	中、中、中	15、15、15	*2
背身後掃燕舞(はいしんこうそうえんぶ)	背を向けて⇩◎◎	下、上	10、35	
背身燕尾落(はいしんえんびらく)	背を向けて⇩or⇩◎	中	15	*1
寝る	⇩or しゃがみ状態で◎	特殊動作		*1
跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	相手頭側で仰向けから◎	中	20	*37
仰寝後掃燕舞(ぎょうしんこうそうえんぶ)	相手頭側で仰向けから◎◎	下、上	7、21	*10
跳ね起き	相手足側で仰向けから◎	中	20	
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから◎◎	中	18	*5
伏寝掃腿(ふくしんそうたい)	相手足側でうつ伏せから◎◎	下	10	*1

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
伏身後掃演舞(ふくしんこうそうえんぶ)	相手足側でうつ伏せから◎◎◎	下、上	10、25	
うつ伏せに寝る	⇩◎	特殊動作		*11
伏寝滑(ふくしんかつ)	相手頭側でうつ伏せから◎◎	下	15	*12
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⇩◎	特殊動作		
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て◎	特殊動作		
妃睡鳥(ひすいちょう)	⇦◎	特殊動作		*40
鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく)	妃睡鳥中に◎	ガード不能	90	
鷹爪連脚(ようそうれんきゃく)	妃睡鳥中に◎◎◎◎	中、中、中、中	15、15、15、15	*13
酔歩(すいほ)	⇨◎	返し技		*14
酔虚撃(すいきょげき)	酔拳歩き中に◎	中	25	*31
酔歩腿(すいほたい)	酔拳歩き中に◎	下	15	
龍声1発目～蛇の構え	⇨☆◎後に⇧or⇩	中	10	
龍声2発目～龍の構え	⇨☆◎◎後に⇧or⇩	中、中	10、8	
龍声3発目～豹の構え	⇨☆◎◎◎後に⇧or⇩	中、中、中	10、8、8	
龍声4発目～虎の構え	⇨☆◎◎◎◎後に⇧or⇩	中、中、中、中	10、8、8、8	
龍声中段脚～鶴の構え	⇨☆◎◎◎◎◎後に⇧or⇩	中、中、中、中、中	10、8、8、8、15	
雷光中段脚～鶴の構え	⇨◎◎◎◎◎後に⇧or⇩	上、中、中、中、中	15、12、12、8、15	
五形拳　蛇の構え	横移動中に◎or(◎)or⇨◎	特殊構え		*15
飛空脚(ひくうきゃく)	接近して◎	投げ(◎)	30	*41
衿締め(えりじめ)	接近して◎	投げ(◎)	30	
回身倒(かいしんとう)	相手の左側面から接近して投げ	投げ(◎)	40	
閃光乱舞脚(せんこうらんぶきゃく)	相手の右側面から接近して投げ	投げ(◎)	5、10、25	
押し倒し	背後から接近して投げ	投げ	50	
払い倒し	接近して⇨⇨◎	投げ(◎)	33	
倒落肘(とうらくちゅう)	⇩◎	投げ(◎)	35	
下段さばき	⇩or(⇩)◎or⇩or(⇩)◎	返し技		
酔連拳(すいれんけん)	横移動中に◎◎or酔歩中に◎◎	中、上	15、18	*31
虚飲(きょいん)	酔歩中に◎	体力回復		
蛇双拳(じゃそうけん)	⇨◎	上、上	13、1	*32
蛇掌拳(じゃしょうけん)	横移動中に◎	上	18	*33
酔虎撃(すいこげき)	⇨◎	上	24	*31
横移動～背刃落	横移動中に◎	中	15	*2
妃睡鳥～旋風連脚	妃睡鳥中に⇨◎	中	30	*3
妃睡鳥～蛇の構え	妃睡鳥中に⇧◎(or◎)or⇩◎(or◎)	特殊構え		

*1. 在对手头侧仰向寝
*2. 背中方向
*3. ▲三回使出，出腿中按▼仰向寝
*4. 一发后按↑或↓形成蛇构，一发停止为 CLEEN HIT15
*5. 对手足侧伏向寝
*8. 第二发停止可，这种场合第一发攻击力 8
*9. 对手站立防守时，可将之防御崩坏，第一发 HIT 时按左拳转为雷光中(下)段脚的第三发
*10. 第一发收招时攻击力 15、21
*11. 对手头侧伏向寝
*12. 对手足侧仰向寝
*13. 按右脚变为凤凰旋风脚
*14. 成功时减少 5 帧，失败时转为醉拳步
*15. 龙或鹤构中↓、豹或虎构中↑使出
*21. 第二发以后防守或 HIT 后→转为蛇构
*22. 第一、二发防守或 HIT 后→转为龙构。第三发防守或 HIT 后→转为豹构，第三发停止可
*23. 动作中◎转为醉拳步(体力回复)
*25. 防御反弹变为综爪牙第二发
*26. ←变为妃睡鸟
*27. 背中向，HIT 时对手背中向
*28. 第二发收招可
*29. →变为虎构
*30. 第二发收招可，攻击力 8
*31. →变为醉步
*32. →变为鹤构，↑或↓变为豹构
*33. →变为虎构，↑或↓变为龙构
*37. HIT 时 CHANGE 可
*38. 第二发 HIT 时 CHANGE 可
*39. 第一发 COUNT HIT
*40. ↑或↓CANCEL 可
*41. 投技动作中 CHANGE 可
*42. 是在画面左侧的场合。右侧时上下颠倒





由蛇构开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
蛇武(じゃぶ)	◎◎◎◎◎◎	上,上,上,上,上,上	18,13,8,8,5,5	*21
蛇突連撃(じゃとつれんげき)	◎◎◎	中,中,下	15,10,15	*22
蛇突連撃巻暫連脚(じゃとつれんげきけんざんれんきゃく)	◎◎◎◎◎	中,中,下,下,中	15,10,7,7,36	*37
巻暫脚(けんざんきゃく)	◎	中	21	

1. 第一发 COUNT

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
蛇尾(じゃび)	◎	下	11	
瓶酔(へいすい)	◎	投げ(◎)	33	*23
五形拳　龍の構え	⇧	特殊構え		*42
五形拳　豹の構え	⇩	特殊構え		*42

由豹构开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
豹双爪(ひょうそうそう)	◎◎	下,上	16,20	
豹手(ひょうしゅ)	◎	中	25	*25
豹掃腿(ひょうそうたい)	◎	下	18	*26
豹の構え～雷光中段脚	◎◎◎◎◎	上,中,中,中,中	26,12,12,8,15	*39

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
豹の構え～雷光下段脚	◎◎◎◎◎	上,中,中,中,下	26,12,12,6,15	
五形拳　蛇の構え	⇧	特殊構え		*42
五形拳　鶴の構え	⇩	特殊構え		*42

由鹤构开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
鶴突(かくとつ)	◎	中	27	*1
鶴翼(かくよく)	◎	上	30	*27
跳鶴連撃(ちょうかくれんげき)	◎◎◎◎	中,下,中,中	21,10,10,15	*28

1. 防守时背向

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
鶴爪(かくそう)	◎	下	20	
五形拳　豹の構え	⇧	特殊構え		*42
五形拳　蛇の構え	⇩	特殊構え		*42

由龙构开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
瓶酔(へいすい)	◎	投げ(◎)	33	*23
龍砲(りゅうほう)	◎	中	20	*29
龍牙(りゅうが)	◎	中	25	*29
龍尾(りゅうび)	◎◎	上,下	28	
龍牙連撃(りゅうがれんげき)	◎◎◎◎	上,中,中,上	15,12,5,17	

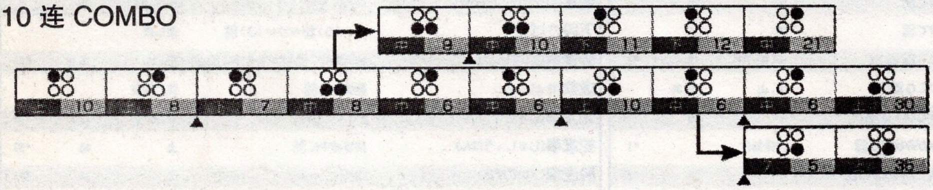
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
龍の構え～狼牙揺震撃	◎◎◎◎◎	上,中,中,上,中	15,12,5,17,20	
龍の構え～狼牙虎蹲山	◎◎◎◎⇩◎	上,中,中,上,下	15,12,5,17,10	
五形拳　蛇の構え	⇩	特殊構え		*42
五形拳　虎の構え	⇧	特殊構え		*42

由虎构开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
西虎爪(さいこそう)	◎	中	25	
東虎爪(とうこそう)	◎	中	26	
虎旋脚(こせんきゃく)	◎	上	32	
虎旋脚～龍声中段脚	◎◎◎◎◎◎	上,中,中,中,中,中	32,10,8,8,8,15	

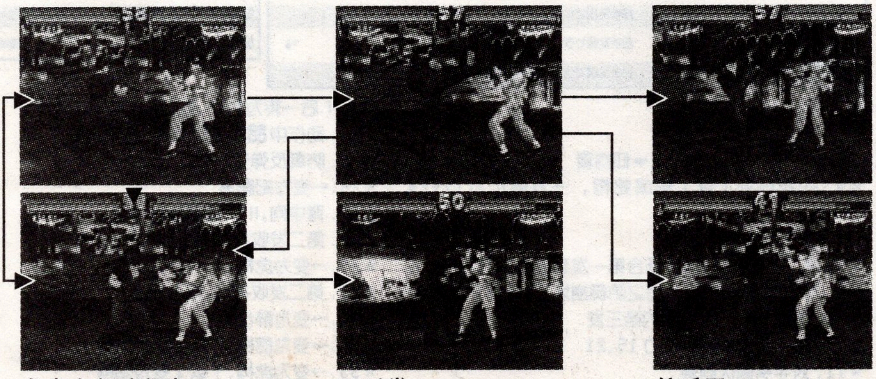
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
虎旋脚～龍声下段脚	◎◎◎◎◎◎	上,中,中,中,中,下	32,10,8,8,8,15	*30
虎掃腿(こそうたい)	◎	下	20	
五形拳　龍の構え	⇩	特殊構え		*42
五形拳　蛇の構え	⇧	特殊構え		*42

10 连 COMBO



这是由特殊步开始的一些连携技，也是雷武龙攻击的主要战法。由迅速上段蹴开始的狼牙摇震击，在第二发破碇最小时可选择中下两段的连携，第一发为 COUNT HIT 时连续攻击变为4 段。对手防御时以综爪牙牵制非常有利，一发 HIT 时，由雷光中（下）段脚可派生新的连携技。

由特殊步开始　　狼牙摇震击 2 发止为基本　　特殊连携技 COUNT4 发



龙声中(下)段脚　　五形拳　　综爪牙

空中 COMBO

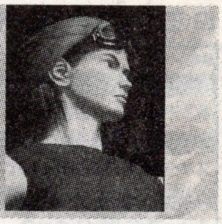
- 跳弓脚～小跳跃顶点左拳～左拳～蛇双拳
- ライジングトー脚～左アッパー～综爪牙(1发止め)～综爪牙→雷光中段脚
- 后扫燕舞(1发止め)～左アッパー～蛇双拳
- 跳弓脚～大跳跃顶点右脚～左拳～龙声下段脚

以右钩拳为主，跳弓脚、背身、崩醉、豹手之类特殊的技巧都能作为浮空技。COMBO 的发挥依靠对其体势变化的了解。

国籍　韩国
格斗流派　跆拳道
年龄　19 岁
身高　181cm
体重　68kg
血型　O 型

当然是以腿技为中心，但加上了许多新技和连携技的他，令人更有变幻自在的感觉。

HWOARANG
法兰
疾风之剑



由左构开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ダブルジャブ	◎◎	上.上	5.8	*1
ダブルジャブローキック	◎◎◎	上.上.下	5.8.10	*1
ダブルジャブロー&ハイキック	◎◎◎◎	上.上.下.上	5.8.10.18	*1
ワンツーパンチ	◎◎	上.上	5.10	*1
ワンツーサイドキック	◎◎◎	上.上.中	5.10.16	*1
ワンツーラウンドキック	◎◎◎	上.上.上	5.10.25	*2
パンチサイドキック	◎◎	上.中	10.10	*9
パンチラウンドキック	◎◎	上.上	10.25	*9
ミドルバックブロー～右構え	⇨◎	中	15	
ミドルバックブロー～左構え	⇨◎抜中➡	中	15	
ハイバックブロー	⇨◎	上	12	
ライトキックコンボ	◎◎◎◎	上.上.上.中	14.10.10.20	
ライトキックコンボ2発～左構え	◎◎	上.上	14.10	
ライトキックコンボ2発～右構え	◎➡◎	上.上	14.20	
ライトキックコンボ3発～左構え	◎◎◎抜中➡	上.上.上	14.10.10	
ライトキックコンボ3発～右構え	◎◎➡◎	上.上.上	14.10.25	
ライトキックコンボ3発～ライトフラミンゴ	◎◎◎	上.上.上	14.10.10	
ライトキックコンボロー	◎◎◎◎	上.上.上.下	14.10.10.10	
RLキック～左構え	◎➡◎	上.中	14.17	
RLキック～右構え	◎◎	上.中	14.20	

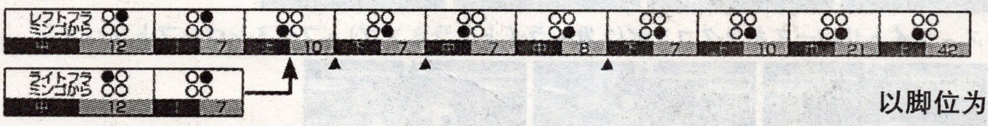
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
右掛け蹴り～ライトフラミンゴ	⇨◎	上	20	
右掛け蹴り～中段右蹴り～右構え	⇨◎◎	上.中	20.15	*17
右半月蹴り～右構え	⇨◎	上	28	
バズーカーキック	⇨➡◎	中	30	
レフトフラミンゴフェイント	⇨◎☆	特殊動作		
ライトフラミンゴフェイント	⇨☆◎	特殊動作		
レフトキックコンボ	◎◎◎◎	上.中.中.上	15.12.10.25	*20
レフトキックコンボ2発目～右掛け蹴り	◎◎◎	上.中.上	15.12.20	*3
レフトキックコンボ2発目～右掛け蹴り～右中段蹴り～右構え	◎◎◎◎	上.中.上.中	15.12.20.15	*17
レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り	◎◎◎◎	上.中.中.上	15.12.10.20	*3
レフトキックコンボ3発目～右掛け蹴り～右中段蹴り～右構え	◎◎◎◎◎	上.中.中.上.中	15.12.10.20.15	
レフトキックコンボロー	◎◎⇨◎	上.中.下	15.12.7	
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り	◎◎⇨◎◎	上.中.下.上	15.12.7.13	*3
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り～右構え	◎◎⇨◎◎◎	上.中.下.上.中	15.12.7.13.15	*17
エアファング	◎◎	中	15.28	
回転踵落とし～右構え	⇨➡◎	中	30	
ステップインサイドキック	⇨◎◎	中	22	
プラズマブレード	背中を向けて◎	中	20	*18
キリングブレード	⇨⇨⇨◎	中	30	

由右构开始的攻击技

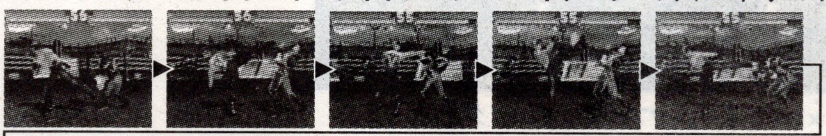
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ジャブストレート～左構え	◎◎	上.中	10.12	*17
ライトニングブロー～左構え	◎◎◎	上.上.中	6.10.12	*17
ライトPKコンボ～左構え	◎◎	上.上	6.25	
ライトジャブ&スピンキック	◎⇨◎	上.上	6.32	
ライトキック～ライトフラミンゴ	◎抜中➡	上	15	
ライトリバースキック～左構え	◎◎	上.上	15.27	*17
ライトリバースキックコンボ～左構え	◎◎◎	上.上.上	6.15.27	*21
チェーンソーヒール	◎◎	上.中	15.20	
スピンキック	⇨◎	上	32	*6
ライトフラミンゴフェイント	⇨◎☆	特殊動作		
プラズマブレード	⇨◎◎	中	20	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
カットバック	⇨➡◎◎	中.上	18.20	
ダブルスクリュー～左構え	◎◎	下.上	15.48	*6.*17
ローリングライトキック～左構え	◎◎	上	38	*6.*17
左半月蹴り～左構え	⇨◎	上	28	*17
ライトサイドキック	⇨◎	中	12	
セットアップ～レフトフラミンゴ	⇨◎	上	28	
セットアップ～右構えの背中向け	⇨◎抜中➡	上	18	
ヒールナイフ	⇨◎◎	上.下	25.20	
ハンティングソバット	⇨➡◎	上	25	*6
プラズマブレード	背中を向けて◎	中	20	

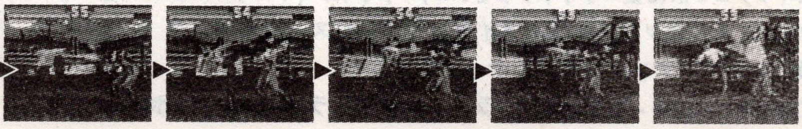
10 连 COMBO



スマッシュロー&ライトハイ　ライトジャブ　セットアップ　フラミンゴキックコンボ



右卦蹴　ライトジャブ　ライト PK コンボ



以脚位为主轴的连携技

法兰是个以连续攻击为得以技巧的角色，连续技的组合非常的多，而依靠不同的架构又能比其它角色更易于掌握。以右拳为代表的连续技之一，上段攻击非常多并且能在短时间内变为下段防御的技巧。脚位的有效活用是法兰最主要的战法。

由左构、右构共通的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
構えチェンジ	●	特殊動作		*15
構えチェンジ~背中向け	●	特殊動作		*16
ファイヤークラッカー	⇩●●	下、上	7、22	*18
スマッシュロー&ライトハイ	⇩●●	特殊中、上	12、13	
レフトフラミンゴフェイント	⇨⬂⇩⬃●	特殊動作		
ステップインサイドキック	⇨⬂⇩⬃●●	中	22	
ボディーブロー	⬃●	中	10	
前足刈り	⬃●	下	10	*7
フェイント踵落とし	⬃●●	中	30	
踵落とし~右構え	立ち上がり途中●●	中、中	13、15	*17
ライジングブレード	⇨⬂⇩⬃●	中	23	*18
サイドキックコンボ	⬃●●	中、中	17、21	
ハンティングホーク	⬃●●●	中、中、上	15、14、25	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ヒールエクスプロージョン	⬃●	ガード不能	40	*8
飛び横蹴り~レフトフラミンゴ	⇧●	上	20	
ホークウインド	接近して●	投げ(●)	20、10	*10
サプライズサンダーヒール	接近して●	投げ(●)	20、10	*10
ボールブレーカー	接近して⇨●	投げ(●)	18、12	
デーモンヒール	接近して⇩⬃⇦●	投げ(●)	40	
ソードフィッシュスロー	接近して⇩⬃●	投げ(●)	30	
コブラバイトスロー	接近して⇨⇨●	投げ(●)	30	
ストームブリンガー	左側面に接近して投げ	投げ(●)	38	
デスプレッシャー	右側面に接近して投げ	投げ(●)	22、22	
ペインキラー	背後から接近して投げ	投げ	55	
下段さばき	⇩(or⬃)●or⇩(or⬃)●	返し技		

由左脚位开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
レフトジャブ	●	上	12	
ライトバックブロー~右構え	●	中	12	*17
ライトヒールランス~右構え	⇨●	中	21	*16
フラミンゴライトソバット~ライトフラミンゴ	●	上	28	*17
フラミンゴライトスイープ	⬃●	下	15	*11
フラミンゴレフトローキック	⬃●	下	12	*11
フラミンゴレフトヒール~右構え	⇨●	中	18	*17
フラミンゴレフトアクセル	⇨●	中	32	*6
フラミンゴサイドキックコンボ	●●	中、中	12、21	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
フラミンゴキックコンボ	●●●	中、中、上	22、10、25	*20
フラミンゴキックコンボ2発目~右掛け蹴り	●●●	中、中、上	22、10、20	*3
フラミンゴキックコンボ2発目~右踏み蹴り~右中段蹴り~右構え	●●●●	中、中、上、中	22、10、20、15	*17
キリングホーク	●	ガード不能	80	*13
レフトフラミンゴステップイン	⇨	特殊移動		
レフトフラミンゴバックダッシュ	⇦	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・奥	⇧	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・手前	⇩	特殊移動		

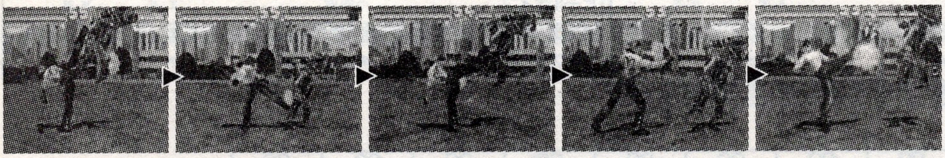
由右脚位开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ライトジャブ	●	上	12	
レフトバックブロー~左構え	●	中	12	*17
レフトヒールランス~左構え	⇨●	中	21	*16
フラミンゴレフトソバット~レフトフラミンゴ	●	上	25	*17
フラミンゴライトローキック	⬃●	下	13	*11、*17
フラミンゴレフトスイープ~左構え	⬃●	下	15	*11、*17
フラミンゴライトヒール~左構え	⇨●	中	18	

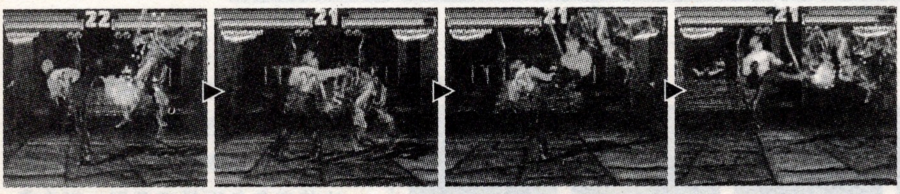
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
フラミンゴライトアクセル	⇨●	上	32	*6
フラミンゴライトサイドキック	●	中	20	*14
ライトフラミンゴステップイン	⇨	特殊移動		
ライトフラミンゴバックダッシュ	⇦	特殊移動		
ライトフラミンゴ横移動・奥	⇧	特殊移動		
ライトフラミンゴ横移動・手前	⇩	特殊移動		

空中 COMBO

●プラズマブレード ~ スマッシュロー&ライトハイ ~ ライトジャブ ~ ライト PK コンボ



●ライトヒールランス ~ ライトリバースキックコンボ(2 发 ~ ライトフラミンゴ) ~ フラミンゴレフトソバット



●プラズマブレード ~ ライトジャブ ×3 ~ ライトジャブ&スピンキック
●ライトヒールランス ~ ライトリバースキックコンボ(2 发 ~ ライトフラミンゴ) ~ ライトジャブ ~ チェーンソーヒール
●ライジングブレード ライトヒールランス ~ セットアップ ~ ライトシャブ ~ バズーカーキック
●プラズマブレード(由背向右构开始) ~ エアファング ~ ファイヤークラッカー
●ライトフラミンゴレフトヒール(COUNT) ~ 左拳 ~ 右掛け蹴り ライトジャブ ~ ライト PK コンボ

国籍　爱尔兰
格斗流派　以骨法、合气道为主的暗杀格斗术
年龄　22 岁
身高　161cm
体重　49kg
血型　A 型

在增加了新技后，使得原先的暗杀术更为丰富。但随着攻击范围的扩大，似乎在攻击力方面又有所减弱。

NINA WILLIANS
妮娜·威廉姆斯
沉默的杀手

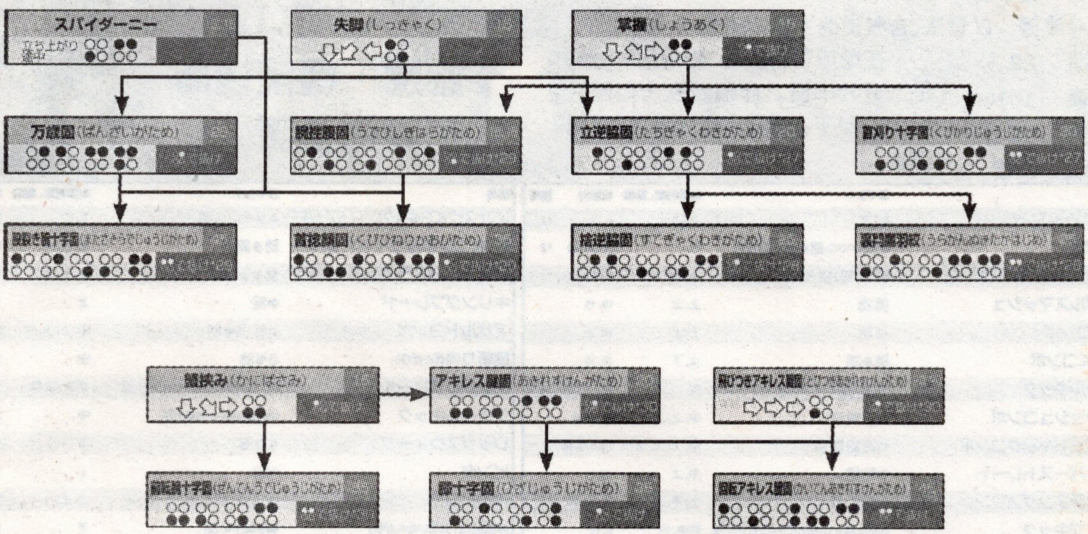


技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	4、10	*1
双掌破	➡● or ⇨⇨● or 立ち途中●	中	20 (30) 20	*2
トリプルスマッシュ	● (⇘●) ●●	上(中)、上、上	4、10(15)、15	*3
ダブルスマッシュ	●●	上、上	10、15	
PKコンボ	●●	上、上	10、20	
PDKコンボ	●⬇●	上、下	10、10	
ニールキック	⇩⇘⇨● (or ⇨⇨●)	中	20	*4
フラッシュコンボ	⇘●●●	中、上、上	10、10、6	
ラピッドキックコンボ	⇘●●●●	中、上、上、上	10、8、8、15	
アッパーストレート	⇘●●	中、上	10、15	
ハンティングスワン	⇘●●●	上、下、上	20、10、14	
レイプキック	⇩●⇘● or しゃがんだ状態から● or ●	特中、中	5、10	
ボーンカッター	⇨⇨⇨●	中	20	*5
ハンティングスワン	⇘● (⇧⇧でキャンセル)	ガード不能	95	
レフトハイ&ライトキック	●●	上、上	25、15	
シットスピン&ライトハイキック	⬇●⇘● or ⇩●⇘●	下、上	12、15	
ジェイルクラッシュ	● (⇘●) ●⬇●●	上(中)、上、下、上	4、10(15)、10、15	*3
セメタリークラッシュ	● (⇘●) ●⬇●●	上(中)、上、下、中	4、10(15)、10、10	*3、*6
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	● (⇘●) ●●●➡●	上(中)、上、上、上、中	4、10(15)、8、8、20	*3
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	● (⇘●) ●➡●	上(中)、上、中	4、10(15)、20	
レッグブレイクコンボ	⬇●⬇●	下、下	12、7	
ディバインキャノン	⇩⇘● or ⇘●	中	25	*7
ディバインキャノンコンボ	⇘●●	下、中	7、21	*8
スライサー	⇘●	下	7	
サイドステップスタッブ	⇘●	中	20	
スパイクコンボ&ライトハイキック	●●●	上、下、上	25、10、15	
スパイクコンボ&ライトアッパー	●●●	上、下、中	25、10、10	*9
スパイクコンボ&ライトローキック	●●⬇●	上、下、下	25、10、7	
クリークアタックコンボ	⇘●●●●	中、上、上、下	10、12、6、8	*10
クリークアタック&レフトローキック	⇘●●⬇●	中、上、下	10、12、10	*10、*11
クリークアタック&レフトハイキック	⇘●●●	中、上、上	10、12、20	*10
クリークアタック&ライトハイキック	⇘●●●	中、上、上	10、12、15	*10
シェイクショット	横移動中に●	中	15	
リフトショット	横移動中に●	中	15	
ラピッドコンボ&レフトローキック	⇘●●●●	中、上、上、下	10、6、8、10	
ラピッドコンボ&双掌破	⇘●●●●●➡●	中、上、上、上、上、中	10、6、6、10、6、20	
ジャミングコンボ&ライトアッパー	●●●	上、下、中	15、15、10	*12、*9
ジャミングコンボ&ライトローキック	●●⬇●	上、下、下	15、15、7	*13
ジャミングコンボ&ライトハイキック	●●●	上、下、上	15、15、15	*14
ランディングキック&ライトアッパー	⇧ (or ⇗ or ⇖) ⇘⬇●●	下、中	25、10	*8
ランディングキック&レフトミドルキック	⇧ (or ⇗ or ⇖) ⇘⬇●●	下、中	25、15	
ランディングキック&ライトハイキック	⇧ (or ⇗ or ⇖) ⇘⬇●●	下、上	25、15	
レフトミドル&ライトハイキック	⇘●●	中、上	10、15	
フローズンキック	⬇ (or ⇩) ●●	特中、中	8 (10)、15	
スパークコンボ	● (⇘●) ●●●	上(中)、上、上、下	4、10(15)、6、8	*15
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇ (or ⇩) ●●	下、上	10(7)、10	*16
ライトハイキック&レフトスピンローキック	●●	下、下	15、15	*17

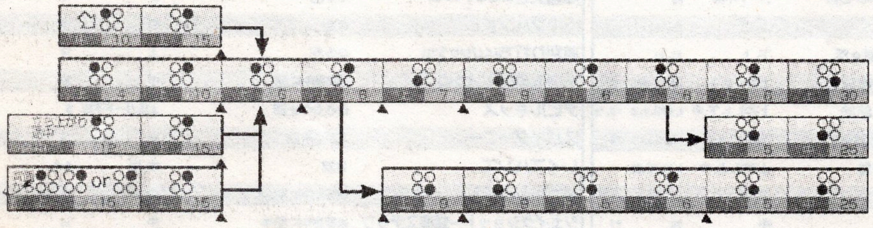
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇ (or ⇩) ●●	下、中	12、10	*8
PDKコンボ&ライトアッパー	●⬇●●	上、下、中	10、10、10	*9
PDKコンボ&ライトハイキック	●⬇●●	上、下、上	10、10、15	
キリングブレード	⬅●	上	15	
アサルトコンボ	⇘●●➡●	中、上、上、中	10、10、6、20	
鰓斬り(あぎとぎり)	⇩⬇●	中	24	*7
エンプレスヒール	相手がダウン中に⇘ (or ⇩) ●	ダウン攻撃	16	*18
ファールキック	⇨⇨● (or ⇩⇘⇨) ●	中	25	
レッグスウィープ	⬇⇘●	下	15	
ピンタ	⬅●	上	15	
往復ピンタ	⬅●●	上、上	15、18	
水面刈り(すいめんがり)	横移動中に●	下	10	
鰓突き(あぎとづき)	⇨⬇●	上	21	*19
鰓速突き(あぎとそくづき)	⇨⇨●	上	15	*19
ヘルプハンド	⇘●	中	10	
首刈り打ち(くびかりうち)	⇨⇨●	上	14	
螺旋双破(らせんそうは)	横移動中に●	中	20	
デビルキッス	⇘⇩⇘⇨⬇●	上段ガード不能	0	
スパイダーニー	立ち途中●	中	15	*20
レイズハンズ	⇘●	中、中	6、8	
ダブルショット	横移動中に●●	中、中	15、15	
シェイクショット～掌握ステップ	横移動中に●➡	中	15	
シェイクショット～スウェー	横移動中に●⬅	中	15	
PKラッシュ1	●●●●	上、上、下、中	10、20、10、10	*5
PKラッシュ2	●●●●	上、上、下、上	10、20、10、15	
PKラッシュ3	●●●⇩●	上、上、下、下	10、20、10、7	
PKラッシュ4	●●●	上、上、上	10、20、15	
ワンツースパイクコンボ1	●●●●●	上、上、上、下、中	4、10、20、10、10	*21、*22
ワンツースパイクコンボ2	●●●●●	上、上、上、下、上	4、10、20、10、15	*23
ワンツースパイクコンボ3	●●●●⇩●	上、上、上、下、下	4、10、20、10、15	*24
ワンツーレフトハイ&ライトハイ	●●●●	上、上、上、上	4、10、20、15	*25
クリークラッシュ1	⇘●●●●●	中、上、上、下、中	10、12、20、10、10	*22
クリークラッシュ2	⇘●●●●●	中、上、上、下、上	10、12、20、10、15	
クリークラッシュ3	⇘●●●●⇩●	中、上、上、下、下	10、12、20、10、7	
クリークラッシュ4	⇘●●●●	中、上、上、上	10、12、20、15	
四方投げ(しほうなげ)	接近して●	投げ(●)	30	
居反(いぞり)	接近して●	投げ(●)	30	
居反肘落し(いぞりひじおとし)	接近して●●●●	投げ(●)	35	
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反肘落し中に●●●	投げ(×)	10	
膝十字固(ひざじゅうじがため)	左側面から接近して投げ	投げ(●)	40	
引き回し(ひきまわし)	右側面から接近して投げ	投げ(●)	30	*26
飛びつき[illegible]	背後から接近して投げ	投げ(×)	60	
返し技	相手の攻撃に合わせて⇦● (or ●)			
下段さばき	⇩ (or ⇩) ● or ⇩ (or ⇩) ●			
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して⇘⇘●	投げ(●)	33	
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して⇦●	投げ(●)	40	*26

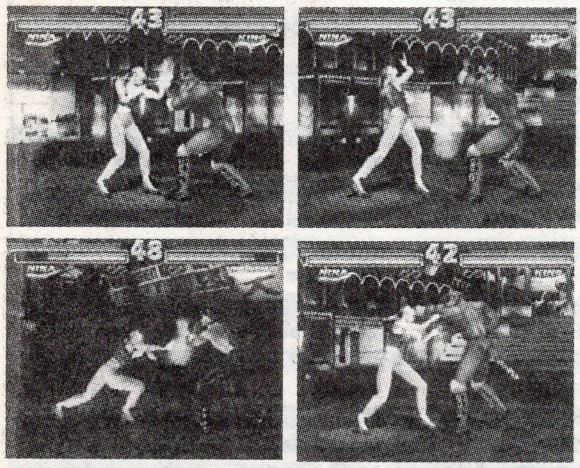
*1. 摇杆输入前攻击力 5、10
*2. CLEEN HIT 时攻击力 30 (→→● CLEEN HIT 不可)
*3. ↘●始动的场合第二发攻击力 15
*4. 防御或 HIT 未发生时判定减 5
*5. 对手站立状态由蟹挟派生 HIT
*6. 第 4 发 HIT 时 CHANGE 可
*7. HIT 时 CHANGE 可
*8、9. 第二(三)发 HIT 时 CHANGE 可
*10. ↘左脚右拳中↑↓横移动
*11. 第四发可变为右拳或右脚
*12、13、14. 摇杆输入前为 16,15,10 (7 或 15)
*15. ↘左拳始动场合第二发攻击力 15
*16. 后一招中↑↓可 CANCEL 横移动
*17. 摇杆输入前 16,15
*18. 没有踏前时攻击力 10
*19. 对手下蹲前进中为中段攻击
*20. HIT 时●变为腕拉腹固
*21. 摇杆输入前 5,10,20,10,10
*22. 第 5 发 HIT 时 CHANGE 可
*23、24. 摇杆输入时 5,10,20,10,15 (7)
*25. 摇杆输入前为 5,10,20,15
*26. 摔投中可按 CHANGE 键
*27、28、29、30. 被破解时对己发生判定 5 (20 或 5 或 30)

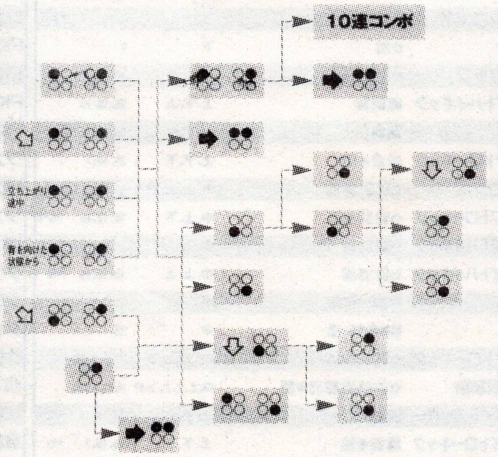
SUBMISSON SPECIAL(掌握&失脚)



10 连 COMBO



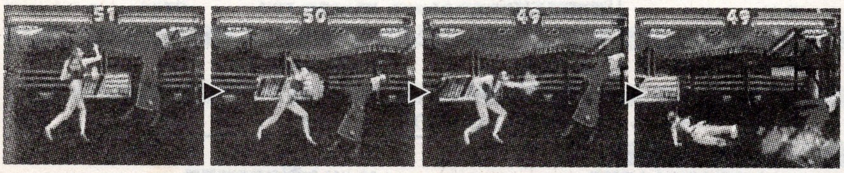




妮娜连携技表

空中 COMBO

● 右アッパー～レイハンズ～下蹲左拳～レックスウイープ



● 右アッパー～クリークアタック CANCEL 横移动～リフトアッパー
● 右アッパー～レイハンズ～ディバインキャノン
● 右アッパー～レイハンズ～ワンツーパンチ～双掌破
● 右アッパー～レイハンズ～10 连 COMBO5 发止 A

妮娜的连续技几乎可以称得上是全部角色中最为丰富的一个，形成空中 COMBO 的机会非常多。但是由于ライトローキック和バックスピンチョップ硬直时间变成，在铁拳 3 中较有代表性的一套空中 COMBO 很遗憾未能继续下来。高速的机动力是弥补妮娜攻击力不足的最佳方法。

国籍　墨西哥
格斗流派　摔跤
年龄　28岁
身高　200cm
体重　90kg
血型　A型

以ライトスト→レートレフド アッパー为依赖的无赖战法已经不再通用,要依靠终断及摔投两种攻击法。

KING
豹王
野兽之力



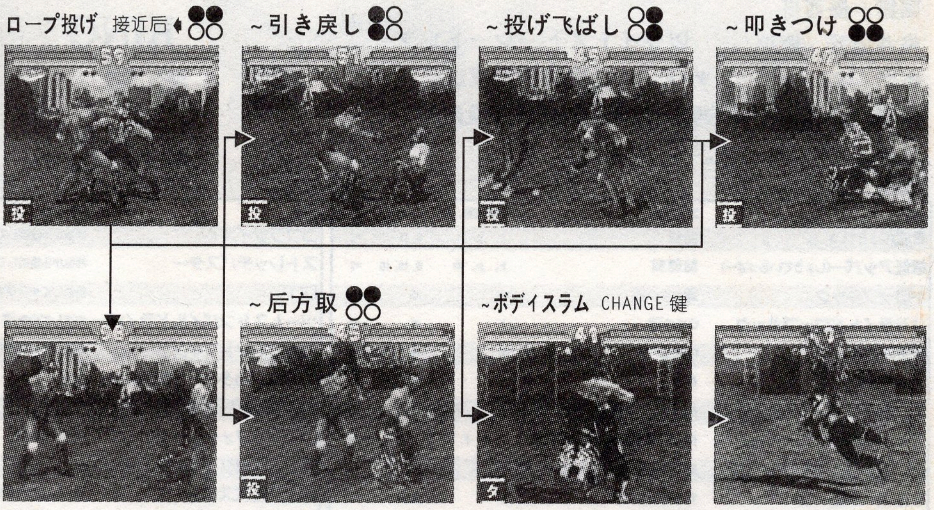
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
掌底(しょうてい)	✤✤	上、上	6, 15	*1
掌低アッパー(しょうていあっぱー)	✤✤✤	上、上、中	6, 15, 10	*2
ドロップキック	✤ or ⇨⇨✤	中	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨✤	上	40	*3
ジェイルキック	⇨⇨✤	中	28	
ナックルボム	⇗✤	中	35	
アリキック	⇩✤✤✤ or ⬇⬇✤✤✤	下、下、下	17, 7, 7	
アリキック(カウンター時)	⇩✤✤✤✤✤ or ⬇⬇✤✤✤✤✤	下、下、下、下、下	17, 7, 5, 4, 3	*4
スピニングスマッシュ	アリキック一発目のあとに✤	中	10	*5
エルボードロップ	⇧(or⇖or⇗)✤	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨✤	中	20	*6
ダイナマイトダッパー	⬇⇘✤	中	20	*6
レッグブレーカー	⬇⇘✤	下	21	
フライングクロスチョップ	⇨⇨☆✤	出始め上、後半下	15	
フランケンシュタイナー	⇗✤	特中	15	
ライトストレート→レフトアッパー	✤✤	上、中	10, 12	*7
レフトストレートライトアッパー	⇩(orしゃがみ状態で)✤☆✤	特中、中	5, 15	
ムーンサルトボディプレス	✤	ガード不能	25	*8
ジャガーインパクト	⇨✤	上段ガード不能	50	
エルボースティング	⇩✤ or ⇘✤	中	25	
893・K(はちきゅうさん・けー)	⇨✤	上	20	*9
ブルータルサイクロン	✤✤	中、中	15, 21	
ターンラリアット	背を向けて✤	上段ガード不能	50	
レッグラリアット	横移動中に✤	上段	54	
アローストレート	横移動中に✤	上段	30	*10
ガード崩し	⇨➡✤	ガード不能		
ブラックボム	⇨☆⇩⇘☆✤	中	28	*6
ショルダータックル	⇨✤	中	40	
ダイビングボディープレス	⇨➡✤	中	30	
ローリングソバット	⇨✤	中	23	
急所蹴り	背向け中に✤	中	25	
エルボーフック	⇘✤✤	中、中	15, 12	
グランドスマッシュ	⇨⇨☆✤	下	6	
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時に✤	投げ(✤)	30	
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時に✤⇩⇧✤	投げ(✤)	60	
スイングDDT	接近して✤	投げ(✤)	35	
ブレンバスター	接近して✤	投げ(✤)	35	
アルゼンチンバックブリーカー	相手の左側で接近して✤ or ✤	投げ(✤)	20, 20	
ニークラッシャー	相手の右側に接近して✤ or ✤	投げ(✤)	42	
ハーフボストンクラブ	背後から接近して✤	投げ	60	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
コブラツイスト	背後から接近して✤	投げ	60	
ストレッチバスター	背後から接近して⇦➡✤	投げ	75	
DDT	接近して⬇⇘⇩⬋✤	投げ(✤)	55	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇦➡✤	投げ(✤)	58	
ジャイアントスイング	接近して⇨⇘⇩⇙⇦➡✤	投げ(✤)	70	*13
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇗✤	投げ	45	*5
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	⇗✤	投げ	15+45	*8
フィギアフォーレッグロック	接近して⇘✤	投げ(✤)	32	*14
ココナッツクラッシュ	接近して⇗✤	投げ(✤)	30	
マッスルバスター	接近して⇩⇘➡✤	投げ(✤)	50	
ジャンピングパワーボム	相手しゃがみ中に接近して⇩✤ or ✤	しゃがみ投げ(✤)	45	
下段さばき	⇘✤(or✤)または⇩✤(or✤)	返し技		
ドラゴンスクリュー	相手の攻撃に合わせて⇨✤(or✤)	返し技	40	*15
回転アキレス腱固(かいてんあきれすけんがため)	相手の攻撃に合わせて⇨✤(or✤)	返し技	37	*16
アルティメットタックル	しゃがみ中に✤or⇨☆⇩➡✤	ガード不能投げ(✤or✤)	5	*17
タックルパンチ	タックル後に✤✤✤✤✤or✤✤✤✤✤	投げ(✤ or ✤)	5, 5, 5, 5, 50	
腕拉ぎ十字固(うでひしぎじゅうじがため)	タックル後に✤	投げ(✤✤✤✤)	25	*18
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中に✤	投げ	10	
膝十字固(ひざじゅうじがため)	タックル後に✤	投げ(✤✤✤✤)	20	*18
カゼスペシャル	膝十字固中に✤	投げ	20, 20	
ストラングルホールド	仰向けダウン相手の上半身側で⇘✤or✤	ダウン投げ(✤)	28	
ジャイアントスイング	仰向けダウン相手の下半身側で⇘✤	ダウン投げ(✤)	15, 15	
ゴールデンヘッドバッド	仰向けダウン相手の下半身側で⇘✤	ダウン投げ(✤)	33	
フィギアフォーレッグロック	仰向けダウン相手の下半身側で⬇✤	ダウン投げ(✤)	33	
転がす(うつ伏せにする)	仰向けダウン相手の左側面で⇘✤or✤	ダウン投げ(✤)	0	
転がす(うつ伏せにする)	仰向けダウン相手の右側面で⇘✤or✤	ダウン投げ(✤)	0	
サーフボードストレッチ	うつ伏せダウン相手の上半身側で⇘✤or✤	ダウン投げ(✤)	32	
ハーフボストンクラブ	うつ伏せダウン相手の下半身側で⇩✤or✤	ダウン投げ(✤)	30	
キャメルクラッチ	うつ伏せダウン相手の左側面で⇘✤or✤	ダウン投げ(✤)	35	
弓矢固(ゆみやがため)	うつ伏せダウン相手の右側面で⇘✤or✤	ダウン投げ(✤)	37	
ロープ投げ	接近して⇨✤	投げ(✤)	0	
ロープ投げ~引き戻し	接近して⇨✤✤	投げ(✤)	0	
ロープ投げ~投げ飛ばし	接近して⇨✤✤	投げ(✤)	8	
ロープ投げ~叩きつけ	接近して⇨✤✤	投げ(✤)	10	
ロープ投げ~後方取り	接近して⇨✤✤	投げ(✤)	0	
ジャガードライバー	接近して⇩⇘⇨✤	投げ(✤)	25	*19
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に10フレーム待って✤✤✤✤	投げ	26	
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に✤	投げ	30	

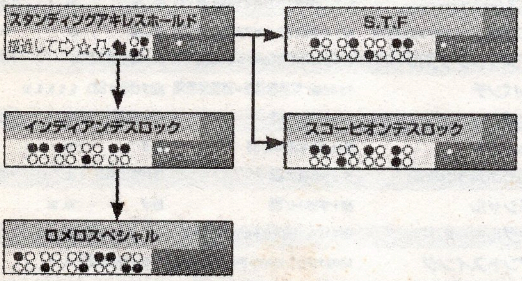
*1. 摇杆输入前 7,15
*2. 摇杆输入前 7,15,10
*3. 变为中段判定的场合
*4. COUNT 时攻击力变化,第三发起防御可能
*5. **アリキック** COUNT 时由 1,2,3 发开始
*6. HIT 时 CHANGE 可
*7. 摇杆输入前 12,10
*8. 背向时可以✤出招,此时判定为 30
*9. CLEEN HIT 时 30
*10. COUNT HIT 时昏迷
*11. 受身时判定减为 35
*12. 受攻击方使✤变为逆 4 字固(豹王伤害 26)
*15. 破解技限定为右脚
*16. 破解技限定为左脚
*17. ✤乘返
*18. 由拳第 3 发开始移行可能
*19. 投技途中✤破解
*20. 豹王受伤害时
*21. **リバースアームクラッチスラム**左投入力左拳、右投右拳破解
*22. 由**キャノンボールバスター**派生
*23. 由**ドクターボム**派生的场合右拳破解
*24. 对手正面时
*25. **バックドロップ**派生时破解
*26. 对手背后左右时
*27. 左侧时左拳、右侧时右拳破解。背后场合不能破解摔投
*28. 由**ドクターボム**派生场合左拳破解。另外,**キャノンボールバスタ**一始动的场合为右拳

ロープ投连携技

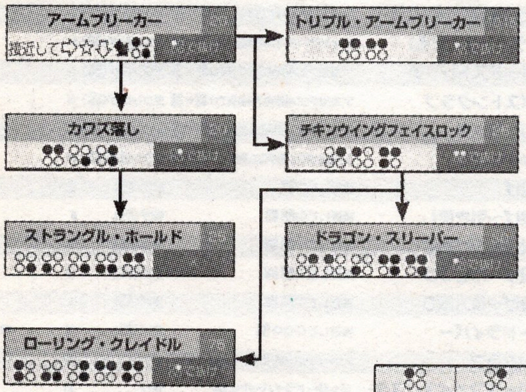
这一套连携技比一般的基本摔投略为迟缓，但对于横移动的对手却较为有利。熟悉铁拳系列的玩家一定能够感受到豹王这一所有人物中最长的摔投连续技，而其中的四种不同派生技又使得拆解变得非常困难。但需要注意的是，如果输入指令略慢的话，所有的连携都可能被破解。但是ボディスラム派生的摔投虽然威力不高，但对手却无法拆解。



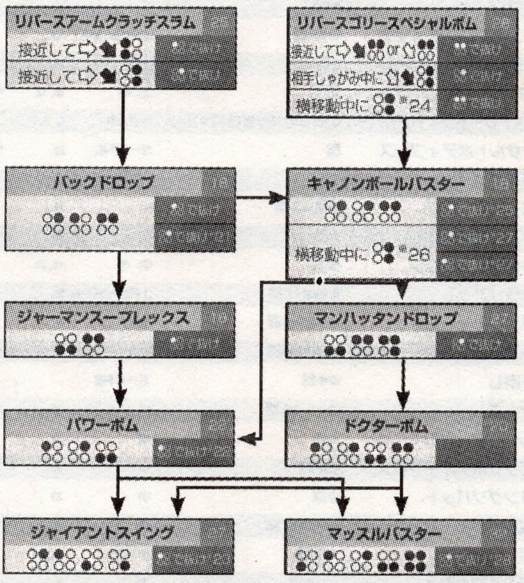
特殊连携技一



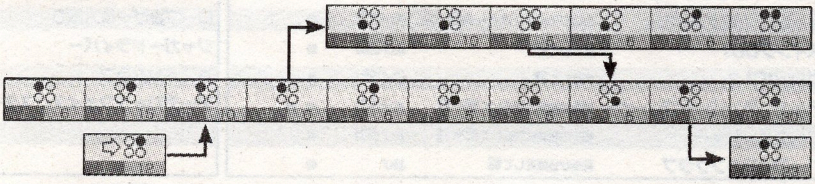
特殊连携技二



ワンダフルメキシカン COMBO 及ベルウッドスペシャル COMBO

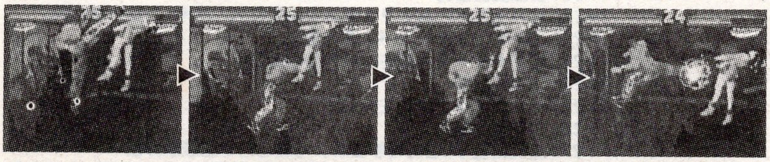


10 连 COMBO



空中 COMBO

●ライジングトー脚~ライトストレート→レフトアッパー~ローリングソバット



●ライジングトーキック~ライトストレート→レフトアッパー~左拳~スピニングスマッシュ

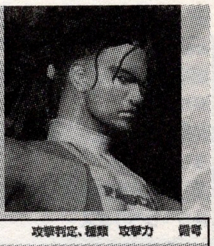
●レッグブレーカー~トゥースマッシュ~レフトストレート→ライトアッパー

代表的浮空技有ライジングトー脚、ダイナマイトアッパー、COUNT HIT 的スマッシュアッパー及ブラックボム四种，都属于威力较高的基本型。第一个 COMBO 以新技作为最后一击，但对时间的要求极为严格，需要熟悉此招判定发生的详细过程。

国籍　巴西
格斗流派　卡波艾拉
年龄　27 岁
身高　188cm
体重　75kg
血型　B 型

随着玩家的水平不同，这个角色的强弱发挥是波动最大的一个，要使用好他必须深入了解他技巧奇异的特性。

EDDY GORDO
爱迪・哥尔多
监狱的复仇鬼



技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◎◎	上,上	6, 15	
デコーパソ	⇗◎	上	15	*1
デコーパソ～逆立ち	⇗◎⇨◎	上,中	15, 12	
トロッカ・エ・ピィアオ～座り	◎◎	下,下	10, 10	
トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	◎◎⇨	下,下	10, 10	*2
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	◎◎◎◎	下,下,下,下	10, 10, 15, 15	*2
トロッカ・エ・ピィアオ～バイア・サベサダス	◎◎◎◎	下,下,下,中	10, 10, 15, 15	*2, *12, *18
カベイリンニャ	⇨⇨◎	中	30	
シャバ・ジラトリャ	⇧ or ⇗◎	中	28	
レヴェルサオ	◎◎	中	16	
レヴェルサオ・ジラトリャ	◎◎◎	中,中	16, 28	
レヴェルサオ～ラテラオ・トロッカ	◎◎◎	中,中	16, 15	*9, *18
アウ・バチゥド	⇨◎	中	20	
アウ・バチゥド～逆立ち	⇨◎⇨	中	20	
アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ～座り	⇨◎◎	中,下,下	20, 10, 13	*3
ハスティラ・エ・シバタ	⇘◎◎	下,中	12, 25	
ハスティラ～逆立ち	⇘◎⇨	下	12	*18
ハスティラ～ラテラオ・トロッカ～座り	⇘◎☆◎	下,中	12, 13	
バイア	⇘◎◎	下,下	12, 16	
バイア～逆立ち	⇘◎◎⇨	下,下	12, 15	*18
コンビナソ・バイア	⇘◎◎◎	下,下,下	12, 15, 15	*6
コンビナソ・バイア～逆立ち	⇘◎◎◎⇨	下,下,下	12, 15, 15	*6, *18
バイア・サベサダス	⇘◎◎◎	下,下,中	12, 12, 15	*6
バイア～マカコ・エンペ	⇘◎☆◎	下,上	12, 15	*5*6
マカコ・エンペ	⇦◎	上	15	
マカコ・エンペ～ハスティラ・エ・シバタ	⇦◎◎◎	上,下,中	15, 12, 25	*4
マカコ・エンペ～ハスティラ～ラテラオ・トロッカ～座り	⇦◎◎☆◎	上,下,中	15, 12, 13	*5, *18
マカコ・エンペ～バイア	⇦◎◎◎	上,下,下	15, 12, 15	*4*7*18
コンビナソ・マカコ・エンペ	⇦◎◎◎	上,中,中,中	15, 12, 25, 20	※4
コンビナソ・フラコン	⇨◎◎◎	上,上,中	8, 10, 20	
シャバ・バイシャ	⇘◎	下	12	
マカコ・デ・ラド	◎	中	18	
マカコ・デ・ラド～逆立ち	◎⇨	特殊動作		*18
スイ・シジュ	⇖ or ⇧ or ⇗◎	中	20	
スイ・シジュ～座り	⇖ or ⇧ or ⇗◎⇘ or ⇩	中	20	
エスパーダ～逆立ち	⇨◎	中	15	
ベンリン	⇦◎	中	10	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ベンリン・ブラダ	⇦⇨◎	中	30	
ベンリン・ブラダ～座り	⇦⇨◎⇩	中	30	
ベンリン・ブラダ～逆立ち	⇦⇨◎⇨	中	30	
ジラール	⇦⇨◎	特殊動作		
ジラール～バイシャシュタール～座り	⇦⇨◎◎	下	20	
ジラール～アーウトシュタール～座り	⇦⇨◎◎	上	35	
ビリバ	⇗◎	中	20	*20
ビリバ～しゃがみ	⇗◎⇩	中	20	*18
ガファンヨト～逆立ち	⇗◎	中	15	
ガファンヨト～座り	⇗◎⇩ (or ⇘)	中	15	
コトヴェラダ	⇘◎	中	15	
シットスピンキック	⇩◎	中	12	
リードジャブ	⇦◎	上	5	
フマーサ	⇘◎	ガード不能	40, 40	*10
ヘランパゴ～座り	◎◎	中	21	
ヴァスーナ	⇖ or ⇧ or ⇗◎	上	21	
イスカラディモオゥン	⇦◎	上	17	
コンボジラール	◎◎◎	上,上,特殊動作	6, 15	*22
メイオシュタール	立ち上がり途中に◎	中	15	
ラードシュタール	立ち上がり途中に◎	上	25	
しゃがみ～逆立ち	しゃがみ状態から⇗◎	特殊動作		
サベサダス	しゃがみ状態から◎	中	25	
サベサダス～しゃがみ	しゃがみ状態から◎⇩	中	20	*11
サベサダスキャンセル	しゃがみ状態から◎◎	特殊動作		*11*18
フェイントサベサダス	しゃがみ状態から◎◎◎	中	30	*11
ドゥブロ	しゃがみ状態から、または立ち上がり途中に◎	中	20	
ドゥブロ～逆立ち	しゃがみ状態から、または立ち上がり途中に◎⇨	中	20	
ドゥブロ～座り	しゃがみ状態から、または立ち上がり途中に◎⇩	中	20	
ホウレ	しゃがみ状態から⇗◎	中	15	
メロジーア	接近して◎	投げ(◎)	30	
ベスコッソ・アチラール	接近して◎	投げ(◎)	30	
ヴィラール	接近して⇦⇘⇩⇙⇨◎	投げ(◎)	55	
アーウマ・アチラール	相手の左側で◎ or ◎	投げ(◎)	40	*21
チーグリ・スピン	相手の右側で◎ or ◎	投げ(◎)	42	
ベスコッソ・グロ	背後から接近して◎ or ◎	投げ	60	

由倒立开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
逆立ち	⇨◎	特殊構え		*19
逆立ち～後転しゃがみ構え	⇦	特殊動作		
逆立ち～前転しゃがみ構え	⇩	特殊動作		
逆立ち～前進	⇨	特殊動作		
逆立ち～前転～立ち構え	☆⇨	特殊動作		*18
逆立ち～低い姿勢	⇩	特殊動作		
逆立ち横避け・奥	⇧	特殊動作		
逆立ち横避け・手前	⇩	特殊動作		
逆立ち～前転～クロスチョップ	⇨⇨◎	中	15	
逆立ち横避け～下段キック	横避け中に◎ or ◎	下	25	
バラフーソ～逆立ち	◎	特中,上	12, 12	
バラフーソ～トロッカ・エ・ピィアオ～座り	◎◎	特中,上,下,下	12, 12, 10, 13	*3
逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ	◎◎	下,下	10, 13	*3

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
逆立ち～テーハシュタール	◎	下	15	
逆立ち～ラテラオ・トロッカ～座り	⇦◎	中	15	*9*18
ヴカオン～逆立ち	⇩◎	中	25	*20
逆立ち～レフトパンチ	◎	中	10	*7
逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ	◎◎◎	中,下,中	10, 15, 25	
逆立ち～ライトパンチ	◎	中	10	
逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ	◎◎	中,下	10, 12	*15
逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～ローシュタール	◎◎◎	中,下,下	10, 12, 25	
逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	◎◎◎⇨	中,下	10, 12	
逆立ち～ヒラターニョ	⇧◎ or ⇧◎	中	10	
逆立ち～ヒラターニョ～座り	⇧◎⇩ or ⇧◎⇩	中	10	
逆立ち～ヒラキーニョ	⇩◎ or ⇩◎	中	10	*18
逆立ち～ヒラキーニョ～座り	⇩◎ or ⇩◎	中	10	*18

由坐地开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
座り～前転	⇨	特殊動作		*18
座り～後転	⇦	特殊動作		*18
座り～手前横転	⇩	特殊動作		*18
座り～奥横転	⇧	特殊動作		*18
座り～メイオシュタール	●	中	10	
座り～サベサダス	●	中	20	*12
トゥファオン	●●	下、下	12、10	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
座り～アーザンシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ～座り	●●●	下、下、下、下	12、10、10、10	*3
トロッカ・エ・アタカール	●●	中	20	
座り～下段蹴り～ジラトリャ	●☆●	下、中	7、28	
アヴァランシ	●	中	25	
アヴァランシ・キャンセルキック～逆立ち	●●	中	15	
アヴァランシ・フェイント～逆立ち	●⇦	特殊動作		*18
コンビナソ・アヴァランシ	●●	中、中	10、25	

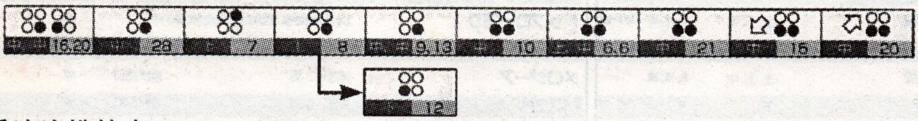
由横移动开始的攻击技

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ジンガ(奥)	●	特殊移動		
ジンガ(手前)	⇩●	特殊移動		
アルマーダ・プラダ	⇧●	中	25	
アルマーダ・プラダ～座り	⇧●⇩	中	25	
アルマーダ・プラダ～ビリバ	⇧●●	中、中	25、20	
アルマーダ・プラダ～バイシャアンボスシュタール～座り	⇧●⇩●	中、下	25、15	
アルマーダ・プラダ～サンゴシュタール	⇧●☆●	中、下	25、25	*18
ラテラオ・トロッカ	●	中	15	
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	●☆⇦	中	15	*8*13
ラテラオ・トロッカフェイント～逆立ち	●⇦	特殊動作		*8*18
ラテラオ・トロッカフェイント～座り	●⇩	特殊動作		*8*18
ラテラオ・トロッカ～ヴカオン～逆立ち	●☆⇦●	中、中	15、25	*17*18
バイシャ・トロッカ	●	下	12	
バイシャ・トロッカ～逆立ち	●⇦	下	12	*14
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	●☆●⇦	中	12	*14

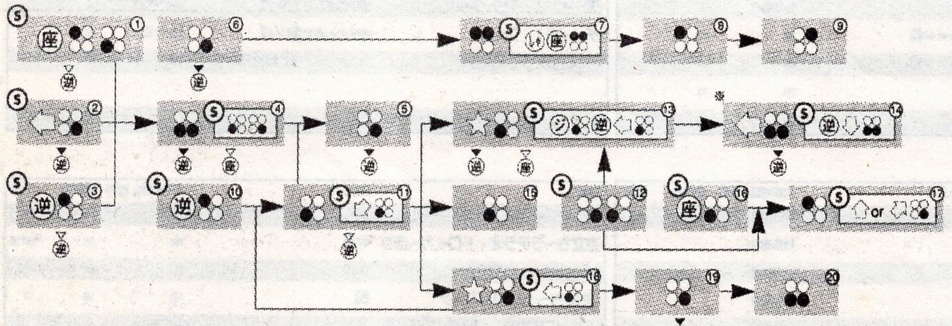
技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	●☆●	下、下	12、25	*14
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	●●	下、上	12、20	*14
コンビナソ・ウーニャ	●	上、上	12、15	
コンビナソ・ランサール	●●	上、中	12、20	*16
コンビナソ・ランサール～しゃがみ	●●⇩	上、中	12、20	*16*18
コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール～逆立ち	●☆●	上、上、中	12、15、13	
ファイスカ	●	上、中	6、6	
ファイスカ～しゃがみ	●⇩	上、中	6、6	
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	●●●⇦●	上、中、中、中、中	6、6、25、18、20	
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ～座り	●●●⇦●⇩	上、中、中、中、中	6、6、25、18、20	*18
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリキャンセル～逆立ち	●●●⇦	上、中、中	6、6、25	*18
トロバオン	●●	上	50	
トロバオン～逆立ち	●●⇦	上	50	*18
アカタール・ケイショ	●	中	18	
ヴィンガジィンヴァ	●	下	17	

*1.↙●●●……连续出招可能,二发以下上段攻击 30
*2、3.**トロッカ・エ・ピィアオ**的派生技
*4、5.**マカコ・エンペ**的派生技
*6、7.**バイア**的派生技
*8、9.**ラテラオ・トロッカ**的派生技
*10.←←CANCEL
*11、12.**サベサダス**派生技
*13.HIT 或者防御,变为倒立低架位
*14、15.**バイシャ・トロッカ**的派生技
*16.拳第一发左脚入力
*17.**ラテラオ・トロッカ** HIT 或者防御的场合派生
*18.此招名非正式
*19.由倒立→●转向倒立
*20.HIT 时 CHANGE 可
*21.投中时可使用 CHANGE 健
*22.**ジラール**派生技

10 连 COMBO



爱迪连携技表



▼逆←入力多为倒力
▽逆不输入使向技多为倒立
▼座↓入力多为座地
▽座技后座地
Ⓢ开始场合指定
座…座り构えから
逆…逆立ち构えから
しゃ…下蹲状态
ジ…横移动状态
①トゥファオン
②アウ・バチウド
③パラフーソ
④トロッカ・エ・ピイアオ
⑦サベサダス
⑦⑧サベサダス・キャンセル
⑦⑧⑨フエイント・サベサダス
⑩逆立ち～レフトパンチ
⑪⑤バイア
⑪⑤⑥コンビナソ・バイア
⑪⑮ハスティラ・エ・シバタ
⑫レヴェルサオ
⑬ラテラオ・トロッカ
⑭ヴカオン
⑯座～下段脚
⑰シャバジラトリュ
⑱マカコ・エンペ
⑱⑲⑳コンビナソ・マカコ・エンペ

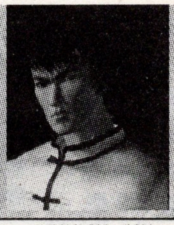
空中 COMBO

● マカコ・エンペ(COUNT HIT)→ビリバ→左拳→コンボジラール～アーウトシュタール
● ヴカオン→レフトパンチ→メイオジユタール
● トロッカ・エ・ピィアオ・パイア(3 发止め)→しゃがみ左パンチ→メイオジユタール
● アカタール・ケイジョ(COUNT HIT)→ヘランパゴ→トウファオン
● ヘランパゴ→コンビナソ・アヴァランシ

国籍　美国
格斗流派　截拳道
年龄　25 岁
身高　177cm
体重　66kg
血型　B 型

增加了新技，而原先的技巧也没有弱化。积极主动的进攻是他的基本战法之一。

FOREST LAW
弗雷斯特·洛
苏醒的炎之龙

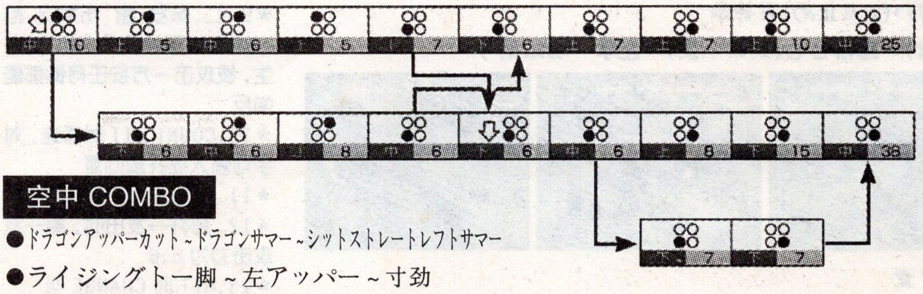


技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	⊞⊞	上.上	5.12	*1
ステップインミドルキック	⇨⊞	中	18	
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⇩⇧(or⇖or⇗)⊞	中	上28.後25.前30	
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⇧(or⇖or⇗)⊞	中	上27.後15.前25	*2.*8
スピンキックコンボ	⊞⊞⊞	上.上.上	18.12.12	
左連拳	⊞⊞⊞⊞⊞	上.上.上.上.上	5.5.5.5.5	*3
ドラゴンナックルコンボ	⇨⊞⊞⊞	上.中.上	6.5.10	
ドラゴンナックルコンボ	⇨⊞⊞	上.上	6.10	
サマーソルトドロップ	⇩⇧(or⇖or⇗)⊞	中	30	*4
ドラゴンロー	しゃがみ途中に⊞	下	30	*5
三連ハイキック	⊞⊞⊞	上.上.上	18.10.10	
フェイントミドルキック	三連ハイキックの途中に⇨	中	15	
スライディング	しゃがみ状態から⇨⇩⇨⊞	下	17	
ドラゴンサマー	⊞⇧⊞	上.中	16.30	
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨⊞	中	30	
ドラゴンファング	⇨⊞(⇦⇦でキャンセル)	ガード不能	100	
シットスピンキックサマー	しゃがみ状態から⊞⊞	下.中	12.21	*6
ドラゴンローレフトサマー	⇩⊞⊞	下.中	7.21	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中に⊞⊞	中.中	12.21	
ハイキックライトサマー	⊞⊞	上.中	18.21	*6
シットストレートレフトサマー	⇩(orしゃがみ状態から)⊞⊞	特中.中	8(10).21	
ドラゴンプレス	⇩⊞⊞⊞⊞⊞	下.上.上.上.中	8.10.10.10.21	*7
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧(or⇖or⇗)⊞⊞	上.中	25.25	*6
クイックサマーソルトキック	⊞	中	21	*8
ダブルサマーソルトキック	⊞⊞or⇧(or⇖or⇗)⊞⊞	中.中	21.21(22.25)	
ドラゴンテイル	⇦⊞	下	25	
ローキックレフトサマー	しゃがみ状態から⊞⊞	下.中	7.21	
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中に⊞⊞	上.中	28.25	*6
ドラゴンラッシュ	⇨⊞⊞⊞	中.下.中	12.8.22	*9
目突き	気合い溜め終了時に⊞	上	10	
スラストロー	気合い溜め終了時に⊞⊞	上.下	10.7	
オーバーヘッドキック	⇩⊞	中	25.27	*10

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
エルボードラゴンウィップ	⇦⊞⊞	中.中	15.25	
寸勁(すんけい)	⇨⊞⊞	中	40	
サマーソルトフェイク	⇩⇧(or⇖or⇗)⇧⊞	中	25	*8
ドラゴンストーム	⇨⊞⊞⊞	上.中.中	12.12.15	*9
フェイクステップ	⇨⊞	避し技	—	*12
フェイクステップブロー	フェイクステップ中に⊞	中	43	
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後に⊞	上	12	
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後に⊞	上	12	
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後に⊞	下	15	
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後に⊞	中	22	
ダブルドラゴン	横移動中に⊞	中.上	16.22	
ドラゴンバックブロー	背中を向けて⊞or⊞	上	15	
フェイク	⇩⇧(or⇖or⇗)	特殊動作	—	
フラッシュジャブ	⇨⇧⇨⊞	上	12	
フラッシュPK	⇨⇧⇨⊞⊞	上.上	12.16	
ドラゴンアッパーカット	立ち上がり途中に⊞	中	22	*8
ドラゴンハンマー	⇨⊞	中	23	
ドラゴンジャッジメント	横移動中に⊞⊞⊞⊞	中.中.中.中	10.7.10.27	
フェイクアッパーカット	フェイクステップ中に⊞	中	32	*8
フェイクロー	フェイクステップ中に⊞	下	10	
ステップインコンボ	⇨⊞⊞⊞	中.下.上	18.10.16	
ジャッキアップ	接近して⊞	投げ(⊞)	30	
レイジドラゴン	接近して⊞	投げ(⊞)	7.23	
折檻キック(せっかんきっく)	左側面から接近して投げ	投げ(⊞)	40	
折檻パンチ(せっかんぱんち)	接近して⊞	投げ(⊞)	30	
ドラゴンフォール	接近して⇨⊞⊞⊞⊞	投げ(⊞)	35	
ドラゴンスタンプ	右側面から接近して投げ	投げ(⊞)	42	
ドラゴンバイツ	背後から接近して投げ	投げ	50	
ドラゴンニー	接近して⇨⇨⊞	投げ(⊞)	20	*11
ドラゴンダイブ	⇨⊞	投げ(⊞)	30	
上、中段さばき	⇨⊞ (or⇨⊞)	上・中段さばき	—	
下段さばき	⇦(or⇩)⊞or⇦(or⇩)⊞	下段さばき	—	

＊1 摇杆输入前攻击力 6,12
＊2. 左脚入力变为左**サマーソルトキック**
＊3. 第四发可转变为**ドラゴンナックル** COMBO
＊4. 击倒对手攻击力 20
＊5. 此招可变为 3 连**ハイキック**
＊6. 第 2 发 HIT CHANEG 可
＊7. ↓⊞ ⊞⊞↓ ⊞ ⊞⊞⊞开始 HIT 时 CHANGE 可
＊8. HIT 时 CHANGE 可
＊9. 第三发 CHANGE 可
＊10. 下方向不输入变为寝
＊11. 投技中 CHANGE 可
＊12. 上中段拳反弹

10 连 COMBO



空中 COMBO

●ドラゴンアッパーカット～ドラゴンサマー～シットストレートレフトサマー
●ライジングトー脚～左アッパー～寸勁
●ライジングトー脚～ドラゴンサマー～ドラゴンテイル
●ライジングトーキック～左拳～エルボードラゴンウィップ(到第一发)～右脚弹

洛的空中 COMBO 及浮空技非常多，而且基本都能发挥出 COUNT HIT 的威力。新技所组成的新的空中 COMBO 也成为了对敌攻击的一种主要战法。另外，由于洛的浮空技能使对手较高的吹飞，因此在追加COMBO 时也比其它角色更能明确找到方向。

国籍　自认日本(被日本政府否定)
格斗流派　三岛流喧哗空手
年龄　73 岁
身高　179cm
体重　80kg
血型　B 型

在铁拳系列中无一次缺阵的真正铁拳王。他的战法系统主要是以各种强力的拳法打开战路，之后有着许多连携技。

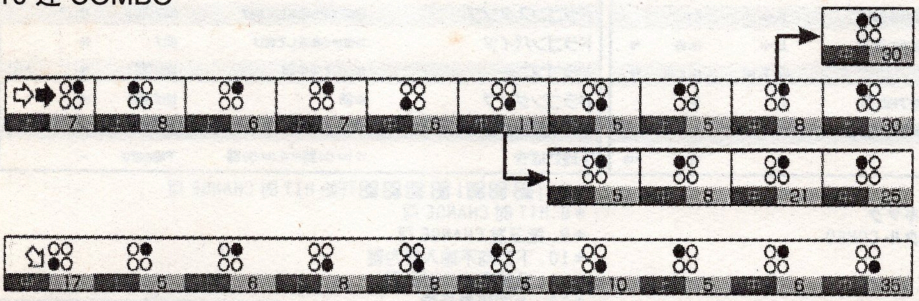
HEIHACHI MISHIMA 三岛平八 铁拳王



技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	○○	上.上	5.8	*1
ライジングトーキック	⇧(or⇨)○	中	15	
ロースピンキック	⇩○	下	12	
裏拳二段	○○	上.上	12.21	
鬼哭連拳(きこくれんけん)	○○○	上.上.上	5.8.18	*1
鬼哭連蹴(きこくれんしゅう)	○○○	上.上.上	5.8.18	*1
閃光烈拳(せんこうれっけん)	○○○	上.上.中	5.8.18	*2
鬼神拳(きじんけん)	⇨➡○	中	30	*13
無双連拳(むそうれんけん)	⇩○○	中.中	8.21	*14
崩拳(ぼんけん)	⇩⇩⇨○	中	30	*3
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中○	中	15	
瓦割り崩拳(かわらわりぼんけん)	しゃがみ途中○○	中.中	15.28	
仏壇割(ぶつだんわり)	⇨○	中	22	
剛掌破(ごうしょうは)	○	中	22	
激剛掌破(げきごうしょうは)	⇨○○	中	22	
鬼哭剛掌破(きこくごうしょうは)	○○○○	上.上.中	5.8.22	*1
鬼哭剛掌破・否	○○○○⇧or⇩	上.上.特殊動作	5.8	*12
羅生門(らしょうもん)	⇨○	中	25	
多聞殺・壱(たもんさつ・いち)	⇨○⇨○○	上.中.中	6.21.25	*4
多聞殺・弐(たもんさつ・に)	⇨○⇨○○	上.中.中	6.21.30	*4
螺旋襲刃脚(らせんしゅうじんきゃく)	⇩○○	上.下	25.15	
空斬脚(くうざんきゃく)	⇨⇨⇨or走り中に○	中(ガード後よろけ)	30	
左踵落とし(ひだりかかとおとし)	⇨➡○or⇨⇨☆○	中	24	*13
右踵落とし(みぎかかとおとし)	⇨○	中	27	
踵落とし(かかとおとし)	立ち上がり途中に○○	中.中	12.21	*4

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
観音砕(かんのんくだき)	立ち上がり途中に○	中	24	
裏旋空刃脚(りせんくうじんきゃく)	⇩○○	中.中	17.22	
破砕蹴(はさいしゅう)	(⇩)○○	中	25	*5
雷神拳(らいじんけん)	⇨☆⇩⇩○	中	35	*8
風神拳(ふうじんけん)	⇨☆⇩⇩○	特中	25	*13
奈落払い(ならくばらい)	⇨☆⇩★○○○	下.下.下	17.14.14	
奈落払い踵切り(ならくばらいかかとぎり)	奈落払い中レバーニュートラル○○	中.中	18.21	
奈落払い雷神拳(ならくばらいらいじんけん)	奈落払い中レバーニュートラル○	中	35	*7
激斬脚(げきざんきゃく)	⇨☆⇩⇩○	中	35	
地斬脚(ちざんきゃく)	⇨☆⇩★○	下	21	
影足(かげあし)	⇦⇦☆○	特殊移動	—	
鬼下駄(おにげた)	相手がダウン中⇩○	ダウン攻撃	25	
鬼瓦(おにがわら)	⇩○	ガード不能	70	
一徹(いってつ)	鬼瓦中に特定の右キックを喰らうと	返し技	—	
挑発	○	特殊動作	—	
裸締め(はだかじめ)	接近して○	投げ(○)	30	
金剛落とし(こんごうおとし)	接近して○	投げ(○)	30	
断頭手(だんとうしゅ)	左側面に接近して投げ	投げ(○)	40	
奈落(ならく)	右側面に接近して投げ	投げ(○)	40	
仁王砕き(におうくだき)	背面から接近して	投げ	45	
超ばちき	接近して⇨➡○	投げ(○)	33	
ばちきくらべ	接近して⇨➡○	投げ(○)	29	*9

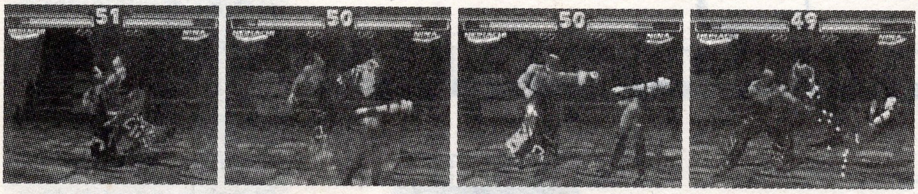
10 连 COMBO



空中 COMBO

●风神拳～左拳×2～奈落切い(2 发止め)雷神拳

●奈落切い(1 发止め COUNT)～踵落とし(到第一发)～左拳～切坛割り



●最速风神拳×2～多门杀・壹

●最速风神拳×2～ワンツーパンチ～最速风神拳

●奈落切い(3 发止め COUNT)雷神拳～最速风神拳

*1. 摇杆→第一发攻击力为 6。第二发出招可
*2. 摇杆→第一发攻击力为 6。第三发收招可
*3.CLEEN HIT 时攻击为 40
*4. 第二发收招可
*5. 空中压制，受伤害 5
*6.CLEEN HIT 时攻击力 52
*7. 上一招奈落扩第一、二发始动的场合攻击力 28
*8. 投技的位置有所变化，出招以后会产生弹开
*9. 仁、保罗、雷、布莱安、枪・杰克、平八作为对手时发生，被攻击一方按任何键都能弹反
*10.COUNT HIT 时昏迷，对手可输入摇杆前回复
*11.CLEEN HIT 造成浮空
*12. 摇杆→发出时，第一发攻击力为 6,8
*13.HIT 时 CHANGE 可
*14. 第二发 HIT 时 CHANGE 可

JACK－2 第三时间限定角色

杰克 2

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ハンマーコンボ	◎◎◎	上、上、中	18,15,18	
ダブルハンマー	◎◎ or 立ち上がり途中に◎◎	中、中	21,22or21,17	
マシンガンナックル	⇦◎◎◎◎◎◎	下、下、下、下、下、中	12,15,15,15,15,40	*1
ストレート→エルボー→アッパー	◎◎◎	上、中、中	12,15,20	*2
スイングLナックル	⬃⬃◎◎◎	中、中、中	15,12,15	*3
スイングRナックル	⬃⬃◎◎◎	中、中、中	15,10,15	*4
ワイルドスイング	⬃⇦◎◎◎◎	中、中、中、上	12,15,15,30	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⇩◎	中	12	*5
ヒッププレス	⇦◎	中	26	
その場しゃがみ	◎ or しゃがみ状態で◎	特殊動作		
シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に◎	中	35	
ブラッドファン	[illegible]	下、下、下、下	10,10,10,10	
ブラッドファン	[illegible]	下、下、下、下	10,10,10,10	
ハンマーラッシュロー	しゃがみ状態で◎◎◎◎⇩◎	下、下、中、中、下	10,8,12,12,8	
ハンマーラッシュミドル	しゃがみ状態で◎◎◎◎⇦◎	下、下、中、中、中	10,8,12,12,15	
ハンマーラッシュハイ	しゃがみ状態で◎◎◎◎⇨◎	下、下、中、中、上	10,8,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	しゃがみ状態で⬃◎◎⇩◎	中、中、下	15,12,8	*3
ハンマーラッシュミドル	しゃがみ状態で⬃◎◎⇦◎	中、中、中	15,12,15	*3
ハンマーラッシュハイ	しゃがみ状態で⬃◎◎⇨◎	中、中、上	15,12,12	*3
ハンマーラッシュロー	しゃがみ状態で⬃◎⇩◎	中、下	10,8	
ハンマーラッシュミドル	しゃがみ状態で⬃◎⇦◎	中、中	15,10	*4
ハンマーラッシュハイ	しゃがみ状態で⬃◎⇨◎	中、上	10,12	
ブラボーナックル	⇩◎	中	45	*6
メガトンパンチ	⇦⇦⇩⇦◎	中	33	*7
メガトンスィープ	⇦⇦⇩⇦◎ or ⇦⇦⇩⇦⇨⇦◎	下	25	
メガトンストライク	しゃがみ状態で◎◎	下、中	10,25	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ギガトンパンチ	⇦⇦⇩⇦⇨ or ⇦⇨◎	中	20	*8
パワーシザース	⇨⇨（or ⇨）◎	中	17	
シザースメルトダウン	⇨◎◎	中、下	17,15	
シザースメガトン	⇨◎⇦◎	中、中	17,25	
メルトダウン	しゃがみ状態で◎	下	21	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に◎	中	20	*9
コサックコンボ	⇦◎◎◎◎◎◎	下、下、下、下、下、下	10,12,10,12,12,12	
アッパーラッシュ	⇦◎◎◎◎	中、中、中、中	10,15,10,15	
ディスチャージャー	横移動中に◎	中	20	*9
バレルジャケットハンマー	横移動中に◎	上	35	
グレネードスタンプ	⇨⇨◎	中	22	
スタンフック	⇨⇨◎	上	27	
アトミックショルダータックル	⇨◎ or しゃがみ状態から⇦◎	中	28	
ヘルプレス（打撃）	◎	中	20	
ヘルプレス（投げ）	接近して◎	投げ	25	
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まった後◎	投げ	10	
リフトアップスラム	接近して◎	投げ（◎）	30	
バックボーンブレイカー	左側面から接近して投げ	投げ（◎）	40	
スパイラルドロップボム	右側面から接近して投げ	投げ（◎）	40	
デスシュート	背後から接近して投げ	投げ	70	*9
パイルドライバー	⇦⇨◎	投げ（◎）	58	
バックブリーカー	⇩⇦⇨◎	投げ（◎）	45	
ピラミッドドライバー	⇩⇦⇨◎	投げ（◎）	40	
カタパルトスロー	⇦◎	投げ（◎）	30	
カタパルトスロープラス	⇦⇦◎	投げ（◎）	30	

10 连 COMBO

⇩◎ 10	◎ 6	◎ 5	◎ 7	◎ 7	上 ◎ 6	◎ 6	◎ 8	中 ◎ 21	中 ◎ 25
⇩◎ 中 15	◎ 中 8	◎ 5	◎ 5	◎ 5	◎ 中 8	→ ⬇◎ 下 12	◎ 中 35		

*1. 三发以后右拳转换可
*2. 第三发 HIT 时 CHANGE 可
*3. 第二发的入力,第一发 HIT 时判定为 9
*4. 第二发的入力,第一发 HIT 时判定为 10
*5. **ブラッドファン**转换可
*6.HIT 时 CHANGE 可，**ブラッドファン** CHANGE 时攻击力 21
*7.CLEEN HIT 时判定 49
*8. 摇杆回转所发的防御不能技，攻击力随回转程度为 40,60,80,199
*9.HIT 时 CHANGE 可

KUNIMITSU

州光

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬃◎◎◎◎◎◎	上、上、上、上、上、上	[illegible]	
忍法卍芰（にんぽうまんじそう）	⬂◎◎◎◎◎	下、下、下、下、下	12,7,7,5,5	
三散華（さざんか）	◎◎◎	上、上、上	20,20,21	
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	⇦◎	中	21	
吹雪（ふぶき）	⇨⇨◎	中	10	
倒木蹴（とうぼくしゅう）	忍法卍芰中に⇨◎	中	12	*1
稲妻（いなづま）	◎◎	上、中	30,30	
露払い（つゆはらい）	しゃがみ前進始めに◎	下	12	
PKコンボ	◎◎	上、上	12,21	
PDKコンボ	◎⬃◎	上、下	12,8	
クナイ刺し（くないざし）	⇦◎	ガード不能	15	
クナイ斬り（くないぎり）	⇦◎	ガード不能	22	
クナイ駆け（くないがけ）	⇨⇨☆◎	ガード不能	25	
無笹火（むささび）	⇨⇨◎	特殊動作		
笹火挫き（ささびくじき）	⇨⇨◎◎	中	30	
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	⇨⇨◎	中	30	
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	忍法陽炎中に◎	上	40	
忍法勾玉（にんぽうまがたま）	忍法陽炎中に◎	中	25	
忍法飛影（にんぽうとびかげ）	忍法陽炎中に◎	特殊動作		
忍法陽炎・裏（にんぽうかげろう・うら）	⇨⇨◎	中	22	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
妖楼（ようろう）	⇩◎ or しゃがみ中◎	中、中	5,23	
勾玉（まがたま）	背向け時に◎	中	22	
狐尾（きつねび）	横移動中に◎	下	15	
凩（こがらし）	横移動中に◎	上	21	
唸り勾玉（うなりまがたま）	⇨◎	中	30	
天噸（てんとん）	⇧◎	ガード不能	25	
土噸（どとん）	⇩◎	特殊動作		
輪廻（りんね）	⇨◎	上、上段ガード不能	8,11	
御霊突き（みたまづき）	◎	中	22	
昇り葛（のぼりかずら）	⇨⇨◎	中	24	*2
ステップインアッパー	⇦◎	中	13	*2
双破（ふたば）	接近して◎	投げ技（◎）	30	
雫（しずく）	接近して◎	投げ技（◎）	30	
雪崩（なだれ）	相手の左側で接近して◎ or ◎	投げ技（◎）	40	
渦巻き（うずまき）	相手の右側で接近して◎ or ◎	投げ技（◎）	40	*2
背落とし（せおとし）	背後から接近して◎ or ◎	投げ技	50	
払い腰（はらいごし）	接近して⇨◎	投げ技（◎）	35	
卍羅那（まんじらな）	接近して⇨◎	投げ技	35	
バク転	⇦◎	特殊動作		

*1. 忍法卍芰第二发以下使出
*2.HIT 时 CHANGE 可

10 连 COMBO

◎ 5	◎ 8	◎ 中 6	◎ 上 9	◎ 9	◎ 下 5	◎ 中 5	◎ 7	◎ 12	◎ 25

第一时间限定角色

LEE 李超狼

时间限定角色

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◎◎	上、上	5、12	*1
ステップインミドルキック	⇘◎	中	18	
サマーソルトキック（大）	⬇⬆（or⬈or⬉）◎	中	28（or25or30）	
サマーソルトキック（小）	⬇⇧（or⬈or⬉）◎	中	22（or15or25）	*2
スピンキックコンボ	◎◎◎	上、上、上	16、12、12	
レフトジャブラッシュ	◎◎◎◎◎	上、上、上、上、上	5、5、5、5、5	*3
リーナックルコンボ	⇨◎◎◎	上、中、上	6、5、10	
リーナックルコンボ	◎◎	上、上	6、10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆（or⬈or⬉）◎	中	30	*4
シルバーロー	しゃがみ途中に◎	下	8	*5
三連ハイキック	◎◎◎	上、上、上	18、10、10	
フェイントミドルキック	三連ハイキックの2発目（or3発目）に⇨◎	中	15	
スライディング	しゃがみ状態で⇘⇩⇘◎	下	17	
リーサマー	◎⇧（or⇖）◎	上、中	16、30	
リースライディング	⇨⇨☆◎	下	15	
シルバーファング	⇘◎	ガード不能	100	*6
レイザーズエッジキックコンボ	⬇◎◎◎◎	下、下、下、中	7、5、5、21	*7
リーキックコンボ	⇩◎☆◎	下、上	7、20	*8
シュレッダーキックコンボ（上段）	⇨⇨☆◎◎◎	中、中、上	20、15、25	*9
シュレッダーキックコンボ（中段）	⇨⇨☆◎◎⇨（or⇘）◎	中、中、中	20、15、15	*9
シュレッダーキックコンボ（下段）	⇨⇨☆◎◎⇩（or⇘）◎	中、中、下	20、15、15	*9
インフィニティ-キックコンボ	立ちあがり途中に◎◎⇩（or⇘）◎☆◎◎…	中、中、下、中…	18、17、15、19…	*10
インフィニティ-キックコンボ（下段）	インフィニティ-キックコンボ中に⇩（or⇘）◎◎	下、中、上	10、10、10	
インフィニティ-キックコンボ（踵落とし）	インフィニティ-キックコンボ中に⇩（or⇘or⇙）◎◎	中、中、上	10、15、15	
左踵落とし	⇨⇨◎	中	23	
フリックフラック	⇦⇦☆◎	特殊動作	—	
シルバーサイクロン	⇩◎	ガード不能	80	
ブレイジングキック	⇩⇘◎	中	22	*2
リースクリューライト	左側面へ横移動中に◎	上	24	
リースクリューレフト	右側面へ横移動中に◎	上	30	
シルバーウィップ	⇨◎	上	7	
シルバーヒール	⇦◎	中	22	*7*17
バンプキック	⇗◎	下	16	
トリプルファング	⇦◎◎◎	上、中、上	8、8、15	*11
ミストキック	⇦◎	中	18	
ミストウルフコンビネーション	⇦◎◎	中、上	18、18	*12
ミストトラップ	⇦◎◎（素早く）を相手がガードした瞬間に◎	上、投げ	33	*13
ヒットマンスタイル	◎	特殊動作	—	
マシンガンキック	◎◎◎or⇩◎☆◎◎◎	上、上、上	[illegible]	
シルバーテイル	しゃがみ状態で⇘◎	下	18	
リアクロスパンチ	横移動中に◎	上	17	
シルバースティング	⇨◎	上	30	
クイックシルバースティング	⇖◎	上	20	
リーカッター	⇦⇦◎	上	19	*7
ミストステップ	⇦☆	特殊動作	—	
フェイントハンマーキック	三連ハイキックの途中に⇦◎	中	19	
フェイク	⬇⇧（or⇗or⇖）	特殊動作	—	
ネックフラクチャー	接近して◎	投げ	30	
折檻パンチ	接近して◎	投げ	30	
リーハラスメント	左側面から接近して投げ	投げ	40	
リースタナー	右側面から接近して投げ	投げ	38	
フェイスクラッシャー	背後から接近して投げ	投げ	45	
ニードライブ	接近して⇨⇨◎	投げ	28	*14

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
フリッカージャブ	◎	上	15	*15
フリッカージャブ	◎◎…	上、上…	15、12…	*15
スキャッターブロウ	◎	中	23	
スキャンキック	◎	上	21	*16
スキャンキックスロー	◎	上、投げ	21、13	
シープスライサー	◎	下	22	

*1. 摇杆→出招时第一发攻击力 6
*2. HIT 时 CHANGE 可
*3. 到第四发**リーナックル** COMBO 派生可
*4. DOWN 中的对手 HIT 场合攻击力 20
*5. 三连**ハイキック** CHANGE 可
*6. ↑↑CANCEL 可
*7. 最后时追加 HIT **マンスタイル**派生可
*8. 最后↑（↗）左脚追加为**リーサマー**，◎◎追加**スピンキック** COMBO 派生可
*9. 可用→→→代替→→★
*10. 用↘代替↓（↙）时攻击判定为中、中、中、中
*11. 第三发◎**ヒットマンスタイル**派生可
*12. 素早入力第一发 CANCEL 变为单发技
*13. 右脚受付时间对手防御瞬间延迟一帧
*14. 投技成立时 CHANGE 可
*15. 技后构维持
*16. 由正同开始 HIT 的场合**スキャンキックスロー**
*17. 技的 HIT、防御有关 CHANGE 可

10 连 COMBO

⇖●○/○○	○●/○○	○●/○○	●○/○○	○○/●○	○○/●○	○○/●○	○○/○●	○○/●○	○○/○●
10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

全部角色 CHANGE 可能技

A 等级：所有技入力可能，浮空高度有所变化。
B 等级：站立拳入力使敌高浮空。
C 等级：不用站立拳，为了安全 CHANGE 而在空中 COMBO 最后入力

A 等级

角色名称	技名
法兰	**ライジングブレード**
李超狼	**ブレイジングキック**
严龙	**かち上げ**
枪·杰克	**エクスプローダー**
白头山	**ウイングブレード**
吉光	日向炮

A 等级的顺序

这里每个角色的 CHANGE 技都分别有着不同的等级。在一等级内没有顺序关系。随着浮空高度的不同与对手的不同距离非常重要，需各自了解。

B 等级

角色名称	技名
安娜	**クイックサマー**
A·豹王	**アッパー**掌底
平八	鬼神拳、无双连拳
布莱安	**リフトアッパー**
枪·杰克	**バイオレンスアッパー**
法兰	**ファイアークラッカー**
豹王	**ダイナマイトアッパー**
朱莉娅	通天炮
米歇尔	通天炮、虎双连腿
洛	**サマーソルトキック**
晓雨	虎尾脚
妮娜	**ディバインキャノン**
爱迪	**ビリバ**
一八	鬼杀し

B 等级

角色名称	技名
豹王	**スマッシュアッパー**
法兰	**レフトヒールランス**
雷武龙	跳弓脚
晓雨	弓步盘肘
布莱安	**チョッピングエルボー**
朱莉娅	天炮、大缠崩捶
米歇尔	天炮、大缠崩捶
王椋雷	苍天炮、大缠崩捶
布鲁斯	**ニーランチャー**
袋鼠	**スマッシュアッパー**
州光	升り葛
保罗	瓢瓦
李超狼	**シルバーヒール**
杰克－2	**ブラボーナックル**

防御反弹技一览

全角色	起上下段脚
风间仁	奈落扩（最速、普通）；奈落扩（迟）；螺旋幻魔脚（2,3 发）；白露下段脚
法兰	**フラミンゴレフトスイープ；フラミンゴライトスイープ**
保罗	落叶第 1 发；瓦割落叶第 2 发
洛	**ドラゴンテイル**
雷武龙	各种后扫演舞第 1 发
妮娜	**レッグスウィープ**
吉光	露扩
朱莉娅	闪身后扫腿
布莱安	**スネークエッジ**
平八	奈落扩（第 1 发）；奈落扩（第 2,3 发）
风间准	白露下段脚
州光	露扩；狐尾
李超狼	**シープスライサー**
袋鼠	**アニマル（ジャンピング）スイープ**

WANG

王椋雷

时间限定角色

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
崩拳(ぽんけん)	⇩⬂⇨[B]	中	30	*1
通天砲(つうてんほう)	[B][B][B]	上、中、中	10、5、21	*2
通天砲	⬂[B][B]	中、中	8、21	*3
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中に[B]	下	10	
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中に[B][B]	下、中	10、21	
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中に[B][B]	下、上	10、23	
前掃扇腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中に[B]⇩(or⬃or⬂)	下、下	10、10	
蒼空砲(そうくうほう)	立ちあがり途中に[B]	中	15	
烈震踏(れっしんとう)	⇨[B]	中	35	
斬捶(ざんすい)	立ちあがり途中に[B]	中	15	
斬捶通天砲	立ちあがり途中に[B][B][B]	中、中、中	15、10、21	*2
双掌破(そうしょうは)	⇨⇨(or⇨or➡)[B]	中	20	*4
崩捶(ほうすい)	⬂[B]	中	10	*5
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット前に[B]	中、投げ	15、21	*3 *6
衝腿(しょうたい)	⬂[B]	中	17	
背面取り	[B]ヒット前に⇨	上	12	
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ前進始めに[B]	下	12	
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中に[B]	中	15	
合突き(あわせづき)	⬂[B]	中	28	
右掌底打(みぎしょうていうち)	⇨[B]	中	21	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)	[B][B][B]	上、下、中	20、12、23	
迅脚前掃連腿	[B][B][B]	上、下、上	20、12、21	
迅脚前掃扇腿	[B][B]⇩(or⬃or⬂)[B]	上、下、下	20、12、10	
青嵐拳(せいらんけん)	⇦[B]	ガード不能	100	
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	⇦⇦[B]	ガード不能	70	*7
蒼天砲(そうてんほう)	⇨[B]	中	20	*8
掃腿(そうたい)	横移動中に[B]	下	16	
鷂子栽肩(ようしさいけん)	[B]	中	27	
野馬闖槽(のまちんそう)	横移動中に[B]	中	22	
挑領(ちょうりょう)	⬃[B]	中	10、21	
虎蹲山(こそんざん)～挑領	⬃[B][B]	下、中	21	*3
首投げ	接近して[B]	投げ	30	*8
切込み倒し(きりこみたおし)	接近して[B]	投げ	30	
竜巻倒し(たつまきたおし)	左側面から接近して投げ	投げ	40	
鉄山靠(てつざんこう)	右側面から接近して投げ	投げ	40	*9
背落とし(せおとし)	背後から接近して投げ	投げ	50	
ジャーマンスープレックス	背面取り中に[B]	投げ	45	
残月(ざんげつ)	接近して⬂⬂[B]	投げ	35	*10
竜巻投げ(たつまきなげ)	⬂[B]	打撃投げ	30	*11
返し技	相手の攻撃に合わせて⇦[B](or[B])	返し技	—	

10 连 COMBO

[B]	[B]	[B]	[B]	[B]	[B]	[B]	[B]	[B]	[B]
8	6	6	6	6	6	6	7	8	25

＊1.CLEEN HIT 攻击力 45
＊2. 第三发 HIT 时 CHANGE 可
＊3. 第二发 HIT 时 CHANGE 可
＊4.CLEEN HIT 攻击力 30
＊5. 大缠崩捶派生场合攻击力 15
＊6. 崩捶 HIT 必须出现
＊7.←CANCEL 可
＊8.HIT 时 CHANGE 可
＊9. 投技成立时 CHANGE 可
＊10. 投技成立时 CHANGE 可,此场合下攻击力 18
＊11. 对防御打击投

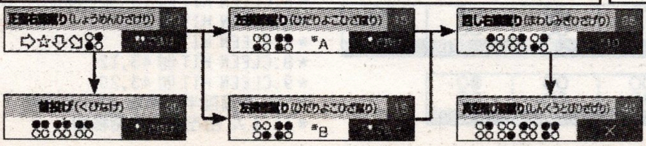
BRUCE URVIN

布鲁斯·爱艾文

时间限定角色

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
レッグバズーカー	⇨⇨[B]	上	30	
ソーク・クラブ	⇨[B]	上	25	
トリプル・ティー・ソーク	⇨[B][B][B]	上、上、中	7、10、21	
ワン・ツー・ハイキック	[B][B]⇨[B]	上、上、上	10、12、26	*1
ワン・ツー・ミドルキック	[B][B][B]	上、上、中	10、12、18	*1
ワン・ツー・ローキック	[B][B]⇩[B]	上、上、下	10、12、10	*1
ワン・ツー・ローハイキック	[B][B]⇩[B][B]	上、上、下、上	10、12、10、25	*1
トリプルニーコンボ	⇦[B][B][B]	中、中、中	17、15、27	
ダブルニー&ローキック	⇦[B][B]⇩[B]	中、中、下	17、15、12	
ストッピング	⇦[B]	上	18	
ストッピングフェイントニー	⇦[B][B]	上、中	18、17	
ストッピングフェイントストレート	⇦[B][B]	上、上	18、12	
スレッジハンマー	[B]	中	28	
バク転	⇦⇦☆[B]	特殊動作		
フェイントレッグバズーカー	バク転中に[B]	上	20	*2
スライサー	⇨⇨[B]	中	25	*3
ガトリングコンビネーション	[B][B][B][B]	中、中、中、下	18、11、15、12	*4
サイドワインダー	⇦[B]	ガード不能	60	
ノーザンライトコンビネーション	[B][B][B]	上、上、中	10、12、20	
サザンクロスコンビネーション	[B][B][B]	上、上、中	6、20、17	
サイクロンエッジ	⬂[B]	下	12	
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中[B]	中	32	

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ライジングコンビネーション	[B][B][B][B]	上、上、中、中	10、12、12、15	
クイックソバット	[B][B]	中、中	18、22	*5
スナイパーソバットコンボ	⇨[B][B][B]	上、中、上	18、14、20	
ダブルフェイスブレーカー	⬂[B][B]	中、中	13、10	*6
スナイパースラッシュ	⇨⇨⇨[B]	中	30	
サイドロー&サイドハイキック	⇩[B][B]	下、上	6、10	
ステップインミドルキック	⬂[B]	中	18	
クイックトルネードアッパー	しゃがみ状態から⬂⇩⬂[B]	中	27	
バックハンドブロー	⇨[B]	上	21	
ブルトルネード	⇨⇨[B]	下	18	
ダブルミドルキック	横移動中[B][B]	中、中	18、22	
ライトミドル&レフトフック	横移動中[B][B]	中、上	18、18	
ニーランチャー	⇨⇨[B]	中	28(26)	*7
スウェーハイキック	⬃[B]	上	25	
クロスストレート	⇨⇨[B]	上	18	*8
ティー・ソーク・ボン	横移動中[B]	中	18	
ティー・カウ・トロン	接近して[B]	投げ([B])	25	*9
ティー・カウ・コーン	接近して[B]	投げ([B])	30	
ヘッドブレイクスロー	相手の左側面で投げ	投げ([B])	40	
フェイスブレイクスロー	相手の右側面で投げ	投げ([B])	14、26	
バックフリング	相手の背後で投げ	投げ	50	



＊1. 由右拳开始
＊2. 远距离时攻击力 15
＊3.CLEEN HIT 时攻击力 37
＊4. 第三发 HTI 时 CHANGE 可
＊5. ◆左脚场合判定 22, HIT 时 DOWN
＊6. 第二发 HTI 时 CHANGE 可
＊7.HTI 时 CHANGE 可, 此场合下攻击力 26
＊8. 最初帧素具有上中段拳返效果
＊9.HTI 时 CHANGE 可

ROGER & ALEX 时间限定角色
恐龙&袋鼠

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
アニマルキックラッシュ	⇧◎◎◎◎◎	中,中,中,中,中	17,17,17,17,17	*5
アニマル後方回転	アニマルキックラッシュ中に⇦	—	—	*6
ローリングアニマル	⇧◎◎	中	17	
アニマルドロップキック	⇦◎	中	30	
アニマルアッパーカット	⇨☆⇩⇧◎	中	50	
テイルカッター	⇧◎	下	17	
ドロップキック&アニマルキックラッシュ	⇨◎◎◎◎◎	中,中,中,中,中	30,17,17,17,17	
ローリングアニマル&アニマルキックラッシュ	⇧◎◎◎◎◎◎	中,中,中,中,中	17,17,17,17,17	
アニマルメガトンパンチ	⇨⇨☆◎	中	23	
アニマルヘッドバット	⇧◎	中	20	
アニマルスマッシュ	⇨☆⇩⇧(orしゃがみ状態で)◎	中	22	
アニマルスィープ	横移動中に◎	下	17	
アニマルジャンピングスィープ	⇧◎	下	17	
アニマルぱちき	接近して◎	投げ(◎)	30	
ジャンピングパワーボム	接近して◎	投げ(◎)	30	
アニマルフェイスクラッシャー	左側面から接近して投げ	投げ(◎)	40	
アニマルローリングアームホイップ	右側面から接近して投げ	投げ(◎)	40	
背落とし(せおとし)	背後から接近して投げ	投げ	50	
DDT	接近して⇧⇧◎	投げ(◎)	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇧⇨◎	投げ(◎)	58	
ジャガードライバー	接近して⇩⇧⇨◎	投げ(◎)	25	*7
ジャイアントスイング	接近して⇨⇨⇧⇩⇧⇨◎	投げ(◎)	70	*8

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◎◎	上,上	6,10	*1
ワンツーアッパー	◎◎◎	上,上,中	6,10,10	*1
ドロップキック	◎or⇨⇨◎	中	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨◎	中	40	
ジェイルキック	⇨⇨◎	中	26	
ナックルボム	⇧(or⇨or➡)◎	中	35	
アリキック	⇩◎◎◎or⬇⇧◎◎◎	下,下,下	17,7,7	*2
アリキック(1発目カウンター時)	⇩◎◎◎◎◎or⬇⇧◎◎◎◎◎	下,下,下,下,下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	⇧(or⇧or⇧)◎	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨◎	中	20	*3
グランドスマッシュ	⇨⇨☆◎	下	6	
ダイマナイトアッパー	⇩⇧◎	中	20	*3
フライングクロスチョップ	⇨⇨◎	出始め上,後半下	15	
ダブルニードロップ	⇧◎	中	40	
フランケンシュタイナー	⇧◎	特中	15	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇧◎	投げ	45	*9
フランケンシュタイナー(投げ間合い内,ガードせず)	⇧◎	特中,投げ	15,45	*9
ライトストレート→レフトアッパー	◎◎	上,中	12,12	*4
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ状態で(orしゃがみ途中に)◎☆◎	特中,中	5,15	
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	⇨⇨◎◎◎◎◎	上,上,上,上,中	10,15,10,15,20	
アニマルギガトンパンチ	⇦◎	ガード不能	100	
クルクルパンチ	⇨☆◎	上	30	

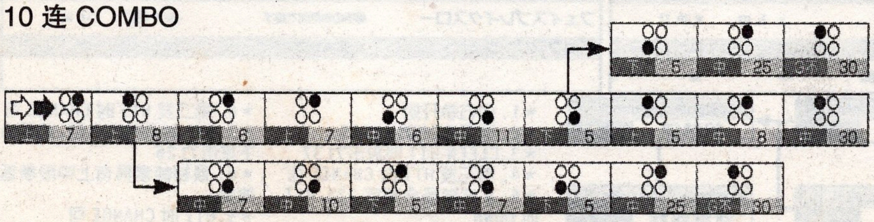
*1. 摇杆→输入第一发攻击力 7
*2. 第一发停止场合攻击力 13
*3.HIT 时 CHANGE 可
*4.→出招攻击力 15,10
*5. 第一、三发转变为**ローリング アニマル**可能
*6. 第三发以下变为アニマルキックラッシュ
*7. 投技途中◎破解可能
*8. 受身时攻击力 35
*9. 投技动作中 CHANGE 可能

KAZUYA 冷血御曹司
三岛一八

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◎◎	上,上	5,10	*1
鬼哭連拳	◎◎◎	上,上,上	5,10,18	*1
閃光烈拳	◎◎◎	上,上,中	5,8,18	*1
裏拳二段	◎◎	上,上	12,21	
螺旋襲刃脚	⇧◎◎or⇧◎◎	上,下	25,15	
螺旋幻魔脚	⇧◎◎◎◎or⇧◎◎◎◎	上,下,下,中	25,15,12,25	
空斬脚	⇨⇨⇨◎or走り中◎	中	30	
右踵落とし	⇨◎	中	27	
踵落とし	立ち上がり途中に◎◎	中,中	13,18	
踵斬り	⇧◎◎	中,中	18,18	
破砕蹴	◎◎	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がりに途中◎◎	中,中	12,15	*4
左踵落とし	⇨⇨◎	中	23	
鬼神滅裂	⇦◎	ガード不能	40	
真・鬼神滅裂	⬅◎	ガード不能	80	
風神拳	⇨☆⇩⇧◎	特中	25	*2
雷神拳	⇨☆⇩⇧◎	中	29	*3
雷神拳下段脚	⇨☆⇩⇧(or⇨☆⬊)◎◎	中,下	29,12	*8
雷神拳中段脚	⇨☆⇩⇧(or⇨☆⬊)◎◎	中,中	29,20	*9

技名	コマンド	攻撃判定、種類	攻撃力	備考
奈落払い	⇨☆⇩⬊◎◎	下,下	12,12	*5
霧足	⇨☆	特殊動作		*11
霧足風神拳	⇨☆⬊◎	特中	25	*2
霧足雷神拳	⇨☆⬊◎	中	29	*3
霧足奈落払い	⇨☆⬊◎◎	下,下	12,12	*5
魔神拳	立ち上がり途中に◎	中	25	*6
忌怨拳	⇧◎	中	21	*7
六腑砕き	⇧◎	中	17	
腿砕き	⇧◎	下	17	
心中突き	⇨◎	中	30	
魔神閃焦拳	⇨◎	中	26	
双殴腿砕き	◎◎◎	上,上,下	5,10,17	*1
旋蹴り	接近して◎	投げ(◎)	30	
体落とし	接近して◎	投げ(◎)	28	
鐘楼落とし	相手の右側から接近して投げ	投げ(◎)	40	
頭蓋砕き	相手の左側から接近して投げ	投げ(◎)	40	
背落し	背後から接近して投げ	投げ	50	
超ぱちき	⇨⇨◎	投げ(◎)	33	
アルティメットタックル	⇩(or⬇)◎	投げ(◎or◎)	5	*10

10 连 COMBO



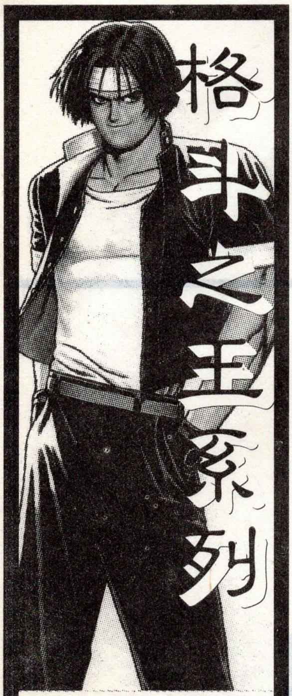
*1. 摇杆输入前第一发攻击力 7
*2.HIT 时 CHANGE 可
*3.CLEEN HIT 时 43
*4. 第二发 HIT 时 CHANGE 可
*5.CLEEN HIT 时 18(第一发止)
*6.CLEEN HIT 时 37
*7.CLEEN HIT 时 31
*8.CLEEN HIT 时 43,12
*9.CLEEN HIT 时 43,20
*10. 冲撞前半右拳拔,后半左脚拔
*11.1 /2 由左侧向右侧移动

SNK



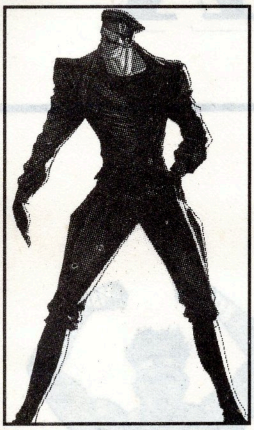
包括“格斗之王”系列、“侍魂”系列、
“饿狼”系列，新作“月华之剑士2”等

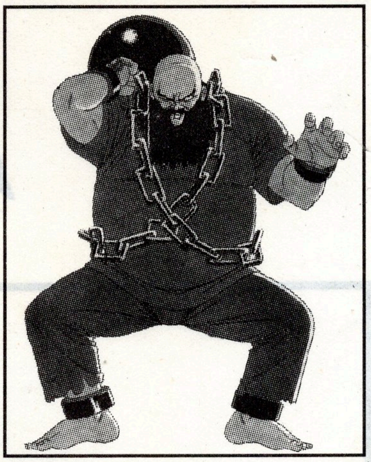
格斗之王系列综述 THE KING OF FIGHTERS



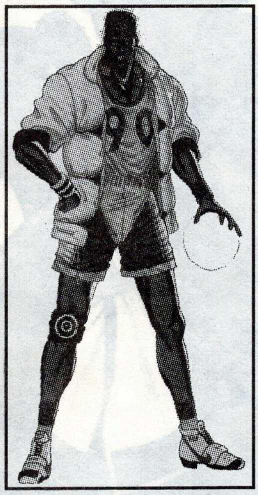


H 格斗之王 ISTORY





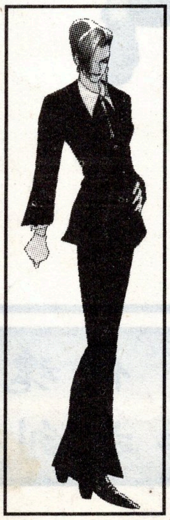
一直在街机厅中火爆异常的“格斗之王”(以下简称 **KOF**)系列,是起始于 **1994** 年 **8** 月 **25** 日。当时 **SNK** 公司为了改变一下格斗 **GAME** 只是单一的角色之间对战,而推出了这一绝妙的组队对战方式。这一全新的形式被推出之后,当年引起了很大的轰动,再加上游戏中大量角色为其它经典作品中的人物(如:“龙虎之拳”、“饿狼传说”、“怒”、“雅典娜”),所以也吸引了大量其它类型的游戏迷。另外一点也正是 **SNK** 的聪明之处,其将 **KOF** 系列加入了故事,这样我们面对的就不是一位位单一的格斗家,而且故事中的一名角色,这样使得人们更加的丰满,也更为吸引 。

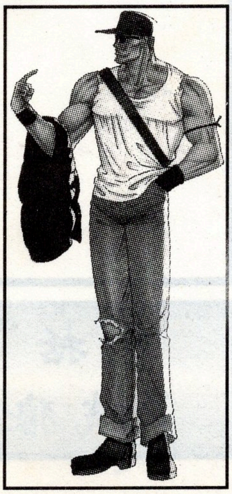




在“**KOF' 94**”的成功之后,**SNK** 再接再励于 **1995** 年 **7** 月推出了“**KOF'95**”,故事是连接“**KOF'94**”的,所以有连续感,让玩家的投入度加强。本次的 **KOF** 可以说加入了许多新要素,“侧闪、指令取消及空中超必杀”等加入后使得战斗更加灵活多变。再有就是在组队方面,保留了原有的推荐队,而且加入了自己组队的方式,这样使得玩家可以把自己喜爱的人物编成一队对战,极有乐趣。如果综合这一系列来看,“**KOF'95**”真正的贡献在于让“八神庵”这个人物出场,这位与主人公京有着宿命的关联的人物吸引了大批的“非机迷”去迷恋 **KOF** 系列,这一“反派”形象的塑立使得 **KOF** 系列再上一层楼。

一年之后,“**KOF'96**”出现了,登场角色创下了当时的对战 **ACT** 记录有 **29** 人之多,每名人物性格各异这也正是 **KOF** 的故事设定带来的好处,并且从招术上看也没有什么相同之处,可谓各有千秋。如此宏大的作品看来要比“**KOF' 95**”还能吸引读者,可在实际中并不是这样的,改进的回避系统及对战时采用的蓄气法使得作品的系统部分不能合理搭配,再加有些个别人物因为判定的变化而变得特别强大,所以部分玩家在 **96** 年中不得不放弃 **KOF** 这一系列。





到了 **97** 年,**KOF' 97** 再度辉煌,**SNK** 在系统上照顾了 **95** 和 **96** 的玩家,使得大家可以走到一起进行战斗。在人物方面,“**KOF'97**”也费了不少苦心,几名新成员均是在日本公开投票而选举出来的。在对战方面,强化了系统,引入了“能量储蓄”(俗称能量点)使人物可能在战斗中的气力增加,并于任意形态下只要拥有能量储蓄单位便可使用超必杀技,而且受身及反击的设定也让对战的由技巧变上升了许多。

KOF'98 中特别会面及组成的特别队一览

草薙京 VS 八神庵	椎拳崇 VS 麻宫雅典娜	玛卓 VS 卢卡尔	山崎龙二 VS 大蛇队（七枷社/莎米/克里丝）
草薙京 VS 二阶堂红丸	镇元斋 VS 椎拳崇	维丝 VS 草薙柴舟	莎米 VS 美男子（草薙京/二阶堂红丸/特瑞/安迪/东丈/罗伯特/金家藩/八神庵）
草薙京 VS 大门五郎	神乐千鹤 VS 草薙京	哈迪伦 VS 拉尔夫	神乐千鹤 VS 大蛇一族（玛卓/维丝/山崎龙二/七枷社/莎米/克里丝/卢卡尔）
二阶堂红丸 VS 所有女性角色	神乐千鹤 VS 八神庵	哈迪伦 VS 克拉克	列欧娜 VS 天真玩皮角色（东丈/坂崎由莉/拉尔夫/麻宫雅典娜/椎拳崇/蔡宝奇/矢吹真吾）
特瑞 VS 安迪	金家藩 VS 陈国汉	哈迪伦 VS 卢卡尔	特别的会面并不是都有特别的动作，有时候角色会说不同的话，这需要大家注意。
安迪 VS 不知火舞	金家藩 VS 蔡宝奇	坂崎拓马 VS 龙虎之拳队	
东丈 VS KING	金家藩 VS 所有恶人	草薙柴舟 VS 草薙京	
坂崎良 VS KING	陈国汉 VS 蔡宝奇	草薙柴舟 VS 卢卡尔	
罗伯特 VS 椎拳崇	七枷社 VS 八神庵	哈维 VS 洛克	
列欧娜 VS 克拉克	莎米 VS 七枷社	洛克 VS 布莱安	
列欧娜 VS 哈迪伦	克里丝 VS 七枷社	布莱安 VS 哈维	
列欧娜 VS 八神庵	克里丝 VS 莎米	矢吹真吾 VS 草薙京	
拉尔夫 VS 克拉克	布鲁玛莉 VS 特瑞	卢卡尔 VS 克里丝	
麻宫雅典娜 VS 镇元斋	比利 VS 八神庵		



不灭的草雉之炎

草雉京

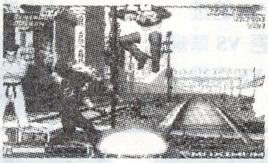


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

这一个实力平均的角色，除了攻击力高之外，在招式方面都十分好用，尤其是在荒咬↓九伤及毒咬↓罪咏，在对手挡了第一下时慢一点才使用第二下，对手往往会因为想反击中招；独乐屠在对手挡防了你的攻击，大多会立即反击，不过由于你的收招时间快，所以立即用夜鸟摘作反击是一个不错的选择；在空中方面，利用判定极大的奈落落来制御对手，在偶尔间用蹲下B来作突袭给对手重击是致胜的要点，可以的话，应多使用蹲下B↓近距离站立C，这就可以给对手一个更大的伤害；至于跳起C是可以轻易击中对手背部，绝对要多加使用。

京的必杀技有许多，因此刚开始的时候会有些觉得累，不过也正是因此才会产生出丰富的变化，京的爱好者们可不要因此而放弃对此角色的使用。





总合评分 **A**

速度:B
力量:A
判定:A

通常投	
钆铁	近敌时←或→+C
一杀背负投	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．轰斧阳	→+B
外式．奈落落	跳跃中↓+C
八拾八式	↘+D
必杀技	
百式．鬼烧	→↓↘+A或C
七十七式．独乐屠	←↓↙+B或D
二百拾二式．琴月阳	→↘↓↙←+B或D
七拾五式．改	↓↘→+B.B或D.D
百拾四式．荒咬	↓↘→+A
百二拾八式．九伤	荒咬动作中↓↘→+A或C
百二拾七式．八锖	荒咬往九伤动作中A或C
	荒咬动作中→↘↓↙←+A或C
百二拾五式．七濑	荒咬往九伤动作中B或D
	荒咬往八锖动作中B或D
外式．砌穿	荒咬往八锖动作中A或C
百拾五式．毒咬	↓↘→+C
四百一式．罪咏	毒咬动作中→↘↓↙←+A或C
四百二式．罚咏	罪咏动作中→+A或C
九百拾式．夜鸟摘	↓↙←+A或C
超必杀技	
秘奥义里百八式．大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
最终决战奥义:无式	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否抵消
外式·轰斧阳	×(连2)
八拾八式	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B
	蹲B或蹲A→(↘D)
	蹲B或蹲A→蹲A或B→(↓↘→↓↘→A或C)或(→↓↘A)
中级	蹲B或蹲A→近C→(→↓←B或D)或(↓↘→C)
	近C→(↓↘→C)→(→↓←C)→(→C)
	近C→(↓↘→D)→D→(↓↙←↓→A或C)
强力	蹲B→近C→(↓↙←↓→A或C)
	跳C→蹲B→蹲A→(↓↘→↓↘→A或C)
	跳D→近C→(↓↘→B或D)→(↓↘→A×2)→(→↓←A或C)→A或C

雷光的美兽

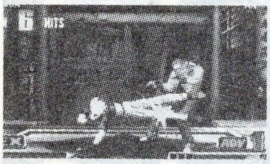
二阶堂红丸

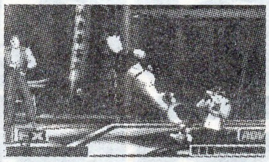


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

虽然红丸似乎在今作中比起上一集来说较为逊色，不过笔者应为相差并不太远，FLYING DRILL的收招时间虽然较上集为长，但在落地时用蹲下D的确有着一定的效用，雷刃拳虽然出招较慢，但对手挡着时用蹲下B↓轻雷刃拳作为减对手体力的话，比起真空片手驹更可行，因为这就不会那么容易被对手反击；真空片手驹虽然出招时间慢了而且对手挡后红丸不会向后弹开，但大家可以倚靠出招后的无敌时间作远距离对空，蹲下B出招及收招都十分快，大家要在近身战时多加使用，对手中了，便CANCEL令对手十分易晕的居合蹴，防了，可以立即前冲用红丸投或轻雷刃拳；空中雷刃拳可以对付一些爱用对空技的对手，十分有效；蹲下A↓近距离站立D并不是太实用，但成功率高的话当然要找机会使用啦；至于跳起D是可以轻易击中对手背部，在一击得手后记得用重通常技CANCEL威力较大的ELECTRIGER。

虽然必杀技和超必杀技的性能让人觉得有些下降，但通常技很强，所以完全可以放手一搏。不过爱使用指令投的朋友就要改变一下攻击方式了。





总合评分 **B**

速度:A
力量:B
判定:B

通常投	
CARCH UNDER SHOOT	近敌时←或→+C
FRONT SULPEX	近敌时←或→+D
SPINING KNEE DROP	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
JACK KNIFE KICK	→+B
FLYING DRILL	跳跃中↓+D
必杀技	
雷刃拳	↓↘→+A或C
空中雷刃拳	跳跃中↓↘→+A或C
真空片手驹	↓↙←+A或C
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘+B或D
居合蹴	↓↘→+B或D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B或D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A或C
ELECTRIGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否抵消
JACK KNIFE KICK	○
FLYING DRILL	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B
	近D→(→↓←D)
	近D→(↓↘→↓↘→A)
中级	蹲B或蹲A→蹲B或A→(↓↘→K)或(→↓↘D)
	跳D→蹲B×3→(↓↘→↓↘→A或C)
	跳D→蹲B×3→(→↓↘B或D)
强力	蹲A→近D→(→↓←D)或(↓↘→↓↘→B)
	跳D→蹲A→近D→(↓↘→↓↘→A或C)
	跳后D→近C→(→↘↓↙←→↘↓↙←A或C)

耸立的岚之山 大门五郎

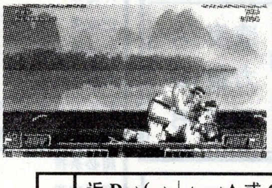


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

攻击及防御力极佳的他，的确十分强横，远距离站立B是下段技，可以有效封着对手的地上攻击，若先猜到对手想跳过来，便可立即转用远距离站立D封位；头上拂的判定极大，用作对空的确绝对安全，就算与对手相拼，亦可以立即用超受身再用攻击力极高的轻地雷震作追打，若在对空时击中到对手，更可以在CANCEL超受身后再多用一次头上拂作增加对手的伤害；对手受身了的话，记得要用切株返追打，超大外刈在MAX状态时会威力大增，利用无敌时间用作对空亦十分有价值；近距离站立D→头上拂→天地返或地狱极乐落是一招可靠而且威力极佳的连续技，在一有机会时要立刻使用；若对手使用远距离飞行道具攻击，大家可以选择用玉溃击溃或用轻地雷震作攻击，绝对有好处。

大门五郎的速度很低，适合于稳扎稳打的玩家，尤其是善于猜测对手即将出现的招术的玩家更容易掌握大门五郎的技巧。





总合评分 **A**
速度:C
力量:A
判定:S

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	近D→(→↓←→A或C)
	近D→(→↓←→↓←A或C)
	近D→(↘C)→(→↓←→A或C)
中级	蹲B或蹲A→(→↓←→P)或(→↓←→↓←P)
	蹲A→(↘C)→(→↓←→P)或(→↓←→↓←P)
	蹲D→(↓↙←B或D)→(→↓↘A)→(↓↘→C)
强力	近D→(↘C)→(→↓←→↓←A或C)
	吹飞攻击→(↘C×2)→(↓↙←B)→(→↓↘A)→(↓↘→C)
	跳D→近D→(↘C)→(→↘↓↙←→↘↓↙←A或C)

招式	指令
通常技	
十字绨	近距离近敌时←或→+C
掴叩付	远敌时近敌时←或→+C
送足拂	近敌时←或→+D
特殊技	
玉溃	→+A
头上拂	↘+C
必杀技	
地雷震	→↓↘+A或C
超受身	↓↙←B或D
出云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超大外刈	近敌时→↓↘+B或D
根返	↓↘→+B或D
里投	→↘↓↙←→+B或D
超必杀技	
地狱极乐投	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
岚之山·根拔	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+B或D
续．切株返	根拔时←↙↓↘→+B或D
根拔里投	NORMAL状态前招中→↓↘+B或D
续．天地返	POWER MAXIUM状态前招中→↓↘+B或D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	×	×	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
玉溃	×
头上拂	○

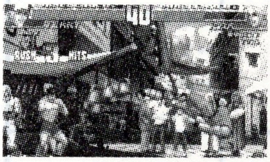
咆哮之狼 特瑞

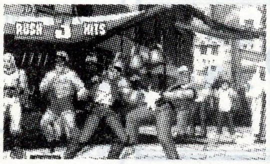


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

他是被众多朋友认为饿狼队中实力最平均的角色；先说说他的通常技，跳起D的攻击范围及判定都十分大，而且除了可以作空中攻击之外，大家亦可以尝试在一起跳时立即使出，这就可以当作中段技使用；BACK KNUCKLE合计2 HITS的攻击力与RISING UPPER的攻击力差不多，对手若中了BACK KNUCKLE 2 HITS后，后退的距离会更远，所以大家应该多以RIING UPPER为主，然后再CANCEL POWER CHARGE，因为在POWER CHARGE后可以接驳重POWER DUNK，不论对手是否近版边都可以，有机会一定要使用，蹲下B→蹲下A→HIGH ANGLE GEYSER这一招是可以较容易击中对手，这可说是TERRY的主要连续技，大家当然可以使用蹲下B→蹲下A→RISING UPPER→HIGH ANGLE GEYSER这一招更强的连续技啦！

在前作中可以说是极为强大的角色，本次在一些究极连续技上有所削弱，但是普通技以及必杀技的判定依然没有减少。





总合评分 **A**
速度:B
力量:A
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→B
	蹲B×3→B
	蹲B或蹲A→蹲或→(↘C)→(↓↙←A)
中级	蹲B或蹲A→蹲A→(↓↘→↓↘→K)
	近D→(↘C)→(←↓→D)→(→↓↘C)
	近D→(↓↘→↓↘→B)
强力	跳D→近C→(↘C)→(↓↘→B或D)→(→↓↘D)
	蹲B→蹲A→(↘C)→(↓↙←↙↓↘→A或C)
	跳D→近C→(↘C)→(↓↘→↓↘→B或D)

招式	指令
通常投	
GRASPING	近敌时←或→+C
BUSTER THROUGH	近敌时←或→+D
特殊技	
BACK KNUCKLE	→+A
RISING UPPER	↘+C
必杀技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+A或C
POWER WAVE	↓↘→A或C
CRACK SHOT	↓↙←+B或D
RISING TACKLE	→↓↘+A或C
POWER DUNK	→↓↘+B或D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B或D
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙←+A或C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B或D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
BACK KNUCKLE	○
RISING UPPER	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

疾风的化身 安迪



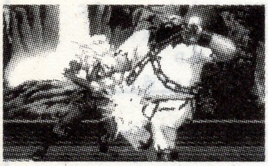
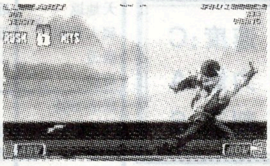
以速度见称的 ANDY，于今作中的表现的确十分好，中段技上颚的出招时间快了，可以较容易『打』到对手；新特殊技上面除了可以作对空用外，还可以在连续技中大派用场，不论是蹲下 B×2 或击壁背水掌↓上面，都可以给对手更大伤害；至于当用上面在空中击中了对手后，大家可以用多种方法来追打，尤其以空中超重击最可信赖；斩影拳可以作突击之用，若对手防御了，记得立即使出我弹幸来迫开对手；空破弹对地对空皆非常有效，就算对手防御了亦难以反击；对手防了你的蹲下 B 时，大家可以立即前 DASH 用击壁背水掌，来给对手一个突袭；幻影不知火可以在跳到对手背后时使出，来攻击对手背部，若对手防了，大家记得用幻影不知火，下颚来迫开对手。

角色与 KOF 97 相比攻击的判定有些下降，但是速度的表现非常好，给敌人的突袭能够带来意想不到的效果，不过攻击力并不是很高。

通常投	
刚临．改	近敌时←或→＋C
抱投	近敌时←或→＋D
特殊技	
上颚	→＋B
上面	↘＋A
必杀技	
斩影拳	↙→＋A 或 C
我弹幸	斩影拳击中时↓↘→＋A 或 C
飞翔拳	↓↙←＋A 或 C
升龙弹	→↓↘＋A 或 C
空破弹	←↙↓↘→＋B 或 D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→＋A 或 C
幻影不知火	跳跃中↓↘→＋B 或 D
幻影不知火．下颚	幻影不知火着地中 A 或 C
幻影不知火．上颚	幻影不知火着地中 B 或 D
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→＋B 或 D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→＋A 或 C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	×
垂直蹴	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
上颚	×
上面	○

总合评分 **B**
速度:A
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	暂无发现
中级	蹲 B 或蹲 A→蹲 B 或蹲 A→(↘A)→(↓↙←A)或(↙→A) 近 C→(↘A×2)→(↙→A)→(↓↘→A) ↘A×2→(←↓→A 或 C)→(→→)→(↘×2)→跳 C＋D
强力	跳 D→近 C→(←↙↓↘→A 或 C)→(→B)→(→↓↘A 或 C) 跳 D→近 C→(→B)→(↓↘→B 或 D)→(↓↘→A) 跳 C→近 C→(←↙↓↘→A 或 C)→(↓↙←↙↓↘→B 或 D)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

爆烈龙卷 东丈



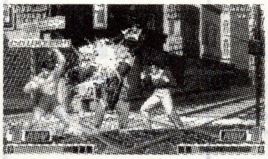
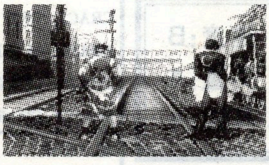
虽然东丈在今作中比起上集稍为逊色，不过依然是可以倚靠数招判定极大的必杀技来制敌，LOW KICK 是配合连续技中的好帮手，可以给对手更大的伤害，下段技 SLIDING 可以在一定的距离给对手一个突袭，HURRICAN UPPER 的判定虽然弱了，不过只要用得适当，还是可以对着对手的攻击；TIGER KICK 的无敌时间长了，用作对空亦算有效；黄金之踵可以作较大范围的封位，若对手在空中中招，绝对要记得追打，尤其以 SLASH KICK 是为首选；当用蹲下 B↓蹲下 A 击中对手后，可以立即 CANCEL SCREW UPPER 或爆裂 HURRICAN TIGER 踵等超必杀技重创对手。

喜欢使用东丈的朋友，在本次的 KOF 中，使用起来依然是凭借必杀技的判定来取胜，攻击的方式也与 KOF 97 没有太大区别。

通常投	
膝地狱	近敌时←或→＋C
LEG THROUGH	近敌时←或→＋D
特殊技	
LOW KICK	→＋B
SLIDING	↘＋B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→＋A 或 C
爆烈拳	A 或 C 击连打
爆烈拳 FINSH	爆烈拳中↓↘→＋A 或 C
TIGER KICK	→↓↘＋B 或 D
SLASH KICK	←↙↓↘→＋B 或 D
黄金之脚跟	↓↙←＋B 或 D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→＋A 或 C
爆烈 HURRICANE TIGR 踵	↓↘→↘↓↙←＋A 或 C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
BACK KNUCKLE	○
RISING UPPER	○

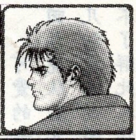



总合评分 **B**
速度:B
力量:B
判定:C

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲 B×4 蹲 B(蹲 A)→蹲 A→A 连打(↓↘→↓←P) 近 C→(→B)→(←↓→D)
中级	近 C→(→B)→(↓↘→↓←A 或 C) 跳 D→近 C→(→B)→(↓↘→↘↓↙←A 或 C) 蹲 B→蹲 A→站 A→(↓↘→↘↓↙←A 或 C)
强力	跳 D→近 C→(A 或 C 连打)→(↓↘→A 或 C)→(↓↘→↘↓↙←A 或 C)

无敌的钢腕 坂崎良



通常投	
谷落	近敌时←或→+C
巴投	近敌时←或→+D
特殊技	
冰柱割	→+A
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
虎炮	→↓↘+A或C
	猛虎雷神刚击中时→↓↘+A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
极限流连舞拳	近敌时←↙↓↘→+A或C
猛虎雷神刚	↓↙←+A或C
猛虎雷神刹	↓↘→+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A或C

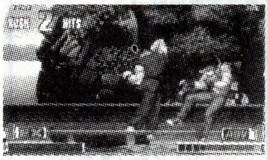
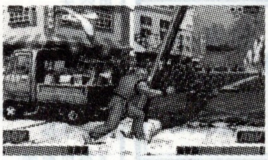
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	×
垂直蹴	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
冰柱割	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

于今作中实力只属一般的他，要注意的事项是懂得如何用各种招式在一定距离封位，尤其是虎煌拳、猛虎雷刚及轻飞燕疾风脚；猛虎雷神刚在击中对手后CANCEL虎炮在今作中比较稳定，绝对值得信赖；蹲下B→蹲下A→天地霸王拳这一招由于威力较低，所以大家还是用蹲下B→蹲下C→龙虎乱舞比较好；若对手挡了你的蹲下B，大家可以前冲使用极限流连舞拳作突袭，得手后使用空中超重击追打会较好；MAX版天地霸王拳的威力虽然依然低，不过由于对手被击中后会立即晕倒，所以依然有一定的实用价值；至于跳起D是可以轻易击中对手背部，绝对要多加使用。

一直都是高手们爱用的选手，偶有鱼目混珠之辈，只要看其攻击的方式便可以了解，没做一定的修炼千万不要使用。

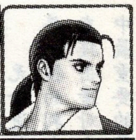



总合评分 B 速度:B 力量:B 判定:C

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B→B 蹲B或蹲A→蹲B→A→(→↓←K)或(↓↘→↓↘→P) 蹲B→蹲C→(→↓←D)或(↓↘→↓←A)
中级	蹲C→(→↓←D) 蹲C→(↓↙←C)→(→↓↘A或C) 蹲C→(←↓→A或C)→大跳跃C+D 蹲C→(↓↘→↓←A)
强力	跳D→蹲B→蹲C→(↓↘→↓↘→A或C)→跳D→近C→(→←↙↓↘→+A)

滑翔之烈脚 罗伯特



通常投	
龙跳脚	近敌时←或→+C
首切投	近敌时←或→+D
特殊技	
龙翻蹴	→+B
勾龙降脚蹴	→+A
必杀技	
龙击拳	↓↘→+A或C
龙牙	→↓↘+A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←+B或D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B或D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→+B或D
龙斩翔	→↓↘+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B或D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	×	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直蹴	×	○	×	○
斜跳	×	○	×	○

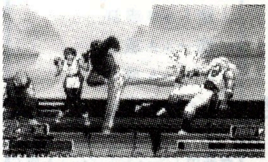
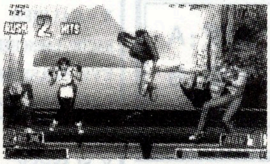
特殊技 特殊技名	能否抵消
龙翻蹴	○
勾龙降脚蹴	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

由于ROBERT在今集的改变极大，所以在使用时要多加注意；蹲下D、龙击拳及飞燕旋风脚都是封位用的招式；当对手跳过来的话，用龙斩翔对空比龙牙更佳；若对手挡了你的蹲下B，大家可以前DASH使用极限流连舞脚作突袭，得手后可以使用龙翻蹴↓龙牙作空中追打；在屡攻不入的情况下，可以试用勾龙降脚蹴来作一个突击，但不宜太适常用；在对手用较高的跳跃攻过来的话，大家可以依靠无影疾风重段脚的特长无敌时间来对空。

龙虎乱舞本次的判定比较弱，除了应用在连续技中，也只能用于对空的攻击。

曾经于KOF94、95中属于超一级选手，之后就再也没有什么超水平发挥了，攻击判定自从被改以后，便没有了过去的优势，多利用脚攻击吧！

总合评分 B 速度:B 力量:B 判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲C→(→B)→(→↓←D) 蹲C→(↓↘→↓←A)
中级	蹲B或蹲A→近B→(→↓←B)或(→↓↘A) 近C→(←↓→B或D)→(→B)→(→↓↘或(→↓←D) 近C→(→B)→(↓↘→↓←A)
强力	跳D→近C→(←↙↓↘→+B或D)→(空中↓↙←+B或D)

极限流超级少女 坂崎由莉

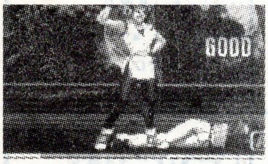


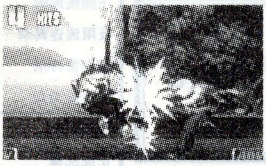
通常投	
鬼张手	近敌时←或→+C
SILENT 投	近敌时←或→+D
燕落	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
燕翼	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
空牙	→↓↘+A或C
里空牙	重空牙着地时→↓↘+A或C
雷煌拳	↓↘→+B或D
飞燕疾风拳	↓↙←+A或C
飞燕旋风脚	↓↙←+B或D
超必杀技	
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A或C

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

坂崎由里在今作中的确是有着一定的实力；中段技燕翼在一定的距离使用效果会十分好；虎煌拳的出招时间较快，而且距离十分远，可以作为牵制对手的封位用途；若对手挡了你的重空牙，大家可以使出里空牙来攻击想反击的对手；飞燕疾风拳拥有无敌时间，若预知对手想用轰飞攻击的话，可以用通常技 CANCEL 轻飞燕疾风拳来反击；在蹲下 B→蹲下 A 击中对手后，可以选择用飞燕旋风脚、重空牙、飞燕烈孔及飞燕凤凰脚来作连续攻击，但飞燕凤凰脚比飞燕烈孔为佳，因为飞燕烈孔的攻击距离较近了一点；另外，在蹲下 B 击中对手时，大家可以按蹲下 C 来作更强的连续攻击；而对空方面，蹲下 C 的确是非常可靠呢！

可爱的女孩，自从由女子队中被拖回龙虎队后实力的确上升不少，尤其是几种攻击的瞬间无敌，使得使用者可给不了解此人物的对手以很大攻击。





总合评分 B 速度：A 力量：C 判定：B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B 蹲C→(↓↘→C) 蹲C→(↓↘→↓←B或D)
中级	近C→(↓↙←D) 近C→(↓↘→↓←B或D) 蹲A→(→↓↘C)→(→↓↘C)
强力	蹲B或蹲A→A→(→↓↘C)或(↓↘→↓↘→P) 蹲B→蹲C→(↓↘→C)或(↓↘→↓←K) 跳D→蹲B→蹲C→(↓↘→↘↓↙←+B或D)

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	×	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	○	×	×	×
斜跳	○	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
燕翼	×

暗杀术的继承者 列欧娜

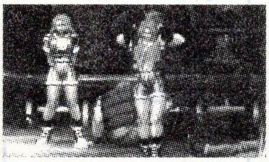


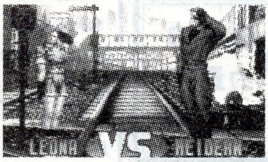
通常投	
LEONA CRUSHP	近敌时←或→+C
ODER BUCKLER	近敌时←或→+D
HEIDERN INFERNO	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
STRIKE ARCH	→+B
必杀技	
MOON SLASHER	↓储↑+A或C
GROUND SABER	←储→+B或D
GLIDING BUSTER	重 GROUND SABER 中→+D
X-CALIBER	↓储↑+B或D
BACTIC LAUNCHER	←储→+A或C
EYE SLASHER	↓↙←+A或C
EAR RING 爆弹	↓↙←+B或D
超必杀技	
V SLASHER	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A或C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B或D
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A或C

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

LEONA 虽然实用的招式比较少，对战的技巧上比较单调，不过她依然可以是一个难缠的角色，蹲下 B 的攻击距离十分远，可以成功地牵制着对手；前 DASH 可以避开很多类型的飞道具，这可以争取更多攻势；近距离站立 D 使出时，是会有一瞬下半身无敌的状态，所以在近身战时使用，往往可以避开对手的攻击而反击；对空技方面除了有 MOON SLASHER 之外，最可靠的莫过于用空中投及蹲下 C 了；对手近版边的时候，应该找机会用 GROUND SABER，当一得手之后，记得用任何一招超必杀技追打；在连续技方面，于近身战时用较重的通常技击中对手后，记得立即 CANCEL 新特殊技 STRIKE ARCH，然后再立即 CANCEL V SLASHER 来向对手作出一个强劲的伤害。

无论进行和防守都可以得心应手，普通技的判定出奇的强，有些甚至可以直接击溃对方的超必杀招令投，在对战中最重要的是稳扎稳打。





总合评分 A 速度：A 力量：B 判定：S

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→蹲B 蹲B×4 蹲B或蹲A→蹲A→(↓↑P)
中级	蹲C→(↓↑C) 蹲C→(→B)→(↓↘→↓←C)
强力	近D×2→(→B)→(↓↘→↓←C) 跳C→跳D→(↓↘→↘↓↙←+A或C)

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	○	×
蹲下	○	○	○	×
垂直蹴	×	○	×	○
斜跳	×	○	×	○

特殊技	
特殊技名	能否抵消
STRIKE ARCH	×

燃烧的装甲掷弹

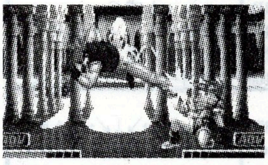
拉尔夫

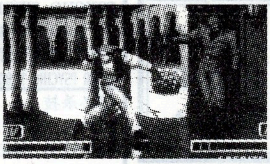


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

以攻击力见称的RALF，虽然在招式上比较少，但以他的攻击力及实用的通常技，要赢对手并不是太难的事，首先要说的就是他的通常技，站立C由于攻击距离远，而且出招及收招时间快，可以有效地封住对手的攻势，令对手难以攻入，若对手跳过来的话，用蹲下C来对付某一些对手亦是十分有效，但至于另一些对手，就可以改用近距离站立C或←储→版的急降下爆弹攻击，而空中版的急降下爆弹攻击亦是值得使用，若对手挡了的话，大多是会前冲待你落地时攻击，不过大家可以在落地的一瞬用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER来作出反击，当然，前冲中使用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER及当身投战术亦不可缺少，至于最重要的一点，就是在有超必杀技时记得爆气，令对手所受的伤害大大提高。

攻击力加上判定强加上收招快，快拳可将对手打个人仰马翻，而且对方一但想近身立即使用指令投便可完成全方位防守。





总合评分 **B** 速度:B 力量:A 判定:A

通常技	
DYNAMITE HEAD BAT	近敌时←或→+C
NORTHERN LIGHT BOMB	近敌时←或→+D
必杀技	
VULCAN PUNCH	A或C击连打
GALING ATTACK	←储→+A或C
急降下爆弹PUNCH	↑储↓+A或C
	跳跃中↓↘→+A或C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B或D
RALF KICK	←储→+B或D
超必杀技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A或C
骑马VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B或D
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	×	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B或蹲A→(←↓→K) 近C→(←↓→B或D或(←→C)
中级	近C→(↓↘→↓←A或C) 近C→(←↓→B或D)→(↓↘→A或C) 近C→(↓↘→↘↓↙←A或C)
强力	(→B)→(←↓→B或D)→(↓↘→A或C) 跳C→蹲C→(↓↙←↙↓↘→B或D)

无敌的铁腕

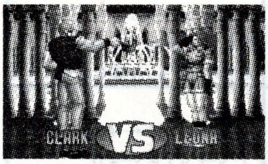
克拉克

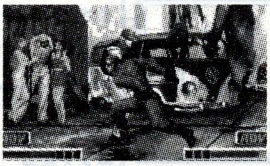


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

拥有多种不同投技的他，的确是一个不弱的角色，跳起D的攻击范围及判定很大，可以制御到不少对手的行动，远距离站立D的出招时间十分快，而且攻击距离远，用作封位及防止对手跳跃是十分有效招式，在对空方面，除了要用当身投战术之外，利用使出时拥有全身无敌状态的FRANKENSTEINER对空的确是非常实用，前DASH使用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER这一招当然不可欠缺，大家还可以间中使用ROLLING CRADLE来『攻击』对手，最后，近距离C(1 HIT)→ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER是极易使用的连续技，在近身战时常常可以大派用场，但如果有信心转用近距离C(1 HIT)→RUNNING THREE的话，当然是更好啦！因为RUNNING THREE的攻击力比起ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER更高，且对手不能逃脱的。

一直是善于指令投的朋友们喜爱的角色，指令投的判定与大门五郎基本持平，但速度却快许多，这样在一些灵活机动的玩家手中是一件利器。





总合评分 **A** 速度:B 力量:A 判定:A

通常投	
GERMAN投	近敌时←或→+C
FISHERMAN BUSTER	近敌时←或→+D
DEATH LAKE DRIVE	空中近敌时↑以外+C或D
特殊技	
STOMPING	→+B
必杀技	
VULCAN PUNCH	A或C击连打
NAPALM SLETCH	→↓↘+A或C
SUPER ARABIAN VAGUE	←↙↓↘→+A
RALLY BACK BREAKER	
ROLLING CRADLER	←↙↓↘→+C
FRANKEN STEINER	→↓↘+B或D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B或D
FLASHING ELBOW	必杀投动作中↓↘→+A或C
超必杀技	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B或D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	×	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
STOMPING	○

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B→A→(←↓→K)或(→↓←→↓←P) 近C→(→↓↘C) 蹲B→(→B)或(×2)→(→↓↘D)
中级	蹲B→(→B)或(×2)→(→↓←→↓←A或C) 跳D→近C→(←↙↓↘→←↙↓↘→B或D)
强力	暂无发现

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

比起上集强了的雅典娜，的确是有着千变万化的战法可以选择；连环脚在今集中可以 CANCEL，当一击中对手时 CANCEL 空中 PSYCHO SWORD 是不错的基本连续技 PHOENIX BOMB 的攻击判定依然恐怖，对付一些爱用对空技的对手非常有实用价值；在对手于版边时可以用轻 PHOENIX ARROW，若对手挡了，大家可以立即用 SUPER PSYCHIC THROUGH 来将对手抛起，若对手在挡了轻 PHOENIX ARROW 后跳起，这当然是可以用空投来应付；PSYCHO BALL ATTACK 的攻击范围很广，尤其是轻版，飞行速度十分慢，就算对手跳过来，大家亦可以用 PSYCHO SWORD 对但如果大家的距离较远，对手想挡格你的轻 PSYCHO BALL ATTACK，大家可以立即用重 PSYCHIC TELEPORT 来令对手防御不到你的飞道具，然后大家可以选择用 PSYCHO SWORD 或 SHINNING CRYSTAL BIT 作为连续技，蹲下 B 在一击中对手时，有机会一定要 CANCEL SUPER PSYCHIC THROUGH"，在 SUPER PSYCHIC THROUGH 得后后可以选用 BACK STEP 后退，然后立即用轻 PSYCHO BALL ATTACK→重 PSYCHIC TELEPORT→PSYCHO SWORD 或 SHINNING CRYSTAL BIT"，若是对手用前紧急回避避开轻 PSYCHO BALL ATTACK，大家亦可以用前 DASH 到他身旁，用 SUPER PSYCHIC THROUGH 来再次抛起他。

总合评分 **A**

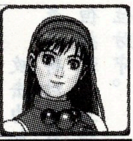
速度:A
力量:B
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲 B 或蹲 A→近 A 或 B→(→↓↘C) 跳 B→近立 B→(→↓↘A 或 C)
中级	近 D→(→↓↘C)→(←↓→C) (↓↘→A)→(↓↘→+D)→近 C
强力	(↓↘→B)→跳 D→近 C→(→B)→(空中↓↘→↓↘→B 或 D) (↓↘→A)→(↓↘→D)→站 C→(→B)→(→↘↓↙←×2A 或 C)

朝霞前奏曲

麻宫亚典娜



通常投	
BIT THROUGH	近敌时←或→+C
PSYCHIC THROUGH	近敌时←或→+D
PSYCHIC SHOOT	空中近敌时↑以外+C 或 D
特殊技	
连环腿	→+B
PHOENIX BOOM	跳跃中↓+B
必杀技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A 或 C
PHOENIC ATTOW	跳跃中↓↙←+B 或 D
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A 或 C
空中 PSYCHO SWORD	跳跃中→↓↘+A 或 C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B 或 D
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敌时←↙↓↘→+A 或 C
超必杀技	
SHNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙←+A 或 C
空中 SHNING CRYSTAL BIT	跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
空中 CRYSYAL SHOOT	空中 SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙←+A 或 C
PHOENX FANG ARROW	跳跃中↓↘→↓↘→+B 或 D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直蹴	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
连环脚	○(2)
PHOENIX BOMB	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

他于今作中虽然没有太过突出的表现，不过他仍然是一个不俗的角色，轻超球弹用作牵制对手是十分好的选择，因为它的飞行速度与雅典娜的 PSYCHO BALL ATTACK 同样十分慢之外，使出时角色还会蹲下身子，所以若对手跳过来的时候亦较为安全，只要大家用蹲下 D 来 CANCEL 这一招，的确是可以有效地牵制对手，龙爪击在一定的距离使用亦是可以牵制到一定的对手，亦称得上可靠，但切忌太过常用；在连续技中应该主要使用龙连打，于今作的龙连打会将对手击上半空，然后接驳其他招式，大家可以主要用龙连牙·天龙，因为除了威力强之外，还可以击中对手共 3 HITS 之多，这还没有距离限制，值得信赖；对空方面依然是有防守时间的龙连牙·天龙比起龙颚碎为佳，当近身战时使用后旋腿，不论对手是否被击中，大家可以在落地时立即使用仙气发劲，因为就算对手反应用前紧急回避想避开仙气发劲，但这亦是绝不可能的事啊！用吃肉馒头来令对手防御不到的轻超球弹绝不实用，因为对手在中了超球弹之后，是可以赶得及向你反击，除非对手没有能源吧！

总合评分 **A**

速度:B
力量:B
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲 A×3→B 近 C→(→↓↘C)
中级	近 C→(↓↘→↓←C) 蹲 B 或蹲 A→蹲 A→(→↓↘P)或(↓↘→↓↘→P)
强力	跳 D→近 D→(→B)→(近敌时↓↘→↓↘→A 或 C)

飞泉发劲

椎拳崇



通常投	
发动	近敌时←或→+C
巴投	近敌时←或→+D
特殊技	
虎扑手	→+A
后旋腿	→+B
必杀技	
超球弹	↓↙←+A 或 C
龙颚碎	←↓↙+B 或 D
龙连牙．地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙．天龙	←↙↓↘→+C
龙爪击	跳跃中↓↙←+A 或 C
龙连打	近敌时→↓↘+A 或 C. A 或 C 连打
超必杀技	
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+A 或 C
食肉馒	↓↙←↓↙←+A 或 C

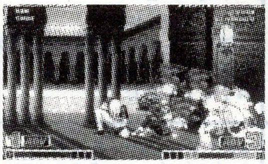
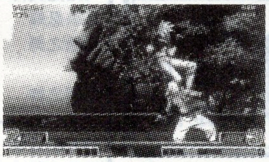
通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	○	×	×	×
斜跳	○	○	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
虎扑手	×
后旋腿	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

行动缓慢的他其实在实力上是不容忽视的，因为他单是靠数招就可以令对手难以攻入；在一定距离使用轻飘箪击可以有效牵制对手，鬼醉酒虽是对空技，不过由于出招后酒只喷于斜上方，若对手是用小跳跃的话就可能会令招式空振，所以大家要对空的话，还是用拥有反击时间的轻柳磷蓬莱较好，若对手是用较高的跳跃，大家亦可以用蹲下C或超重击对空；至于当近身战时当用了通常技击中对手，就应该用简单的而攻击力大的重柳磷蓬莱或飘箪击，当然，重轰栏炎炮是更佳的选择；蝶袭鲅鱼的攻击判定极强，间中在远距离使用的确会很有效；望月醉后对手会较难击中你，大家可以利用来以慢打快，若对手跳过来，当然是要立即用鲤鱼反对空；回转的空突拳攻击判定极大，收招亦算快，间中使用会十分不错。

使用老者的玩友都应能随时处理各种突发情况，因为镇无斋的速度太慢，因此任何变动，玩家都要先于其它人输入指令。

总合评分 B

速度:C
力量:A
判定:C

酒天之美禄
镇元斋

通常投	
强饮酒	近敌时←+C
逆脚投	近敌时←或→+D
特殊技	
醉步飘箪袭	→+A
必杀技	
飘箪袭	↓↙←+A或C
柳磷蓬莱	→↓↘+A或C
回转的空突拳	←↙↓↘→+B或D
	醉管卷翁中→+B或D
	望月醉中→+B或D
醉管卷翁	↓↓+B或D
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→+A或C
望月醉	↓↓+B或D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
鬼醉酒	↓↘→+A或C
超必杀技	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A或C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	○	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
醉步瓢箪袭	×

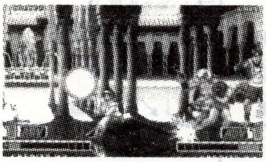
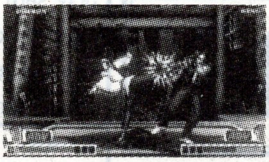
THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	暂无发现
中级	蹲B(蹲A)→B→(→↓↘C)或(↓↘→↓↘→C) 跳C→近D→(↓↓A)→(→C)
强力	跳C→站D→(↓↘→↓↘→A或C)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

在今作中招式上有更多变化的她，实在是一个强劲的角色；淙淙可以用来避过对手的飞道具作出反击，再作远距离对空亦是十分安全；但是若近距离对空的话，就要转用蹲下C或无敌时间较长的重天神之理；在近身战时应多用蹲下C→铮铮，若是一击得手的话，就要立即CANCEL神速之祝词，对手若在这时不近版边，就再用天瑞追打，若近版边就用轻零技之础去将对手的特殊技、必杀技及超必杀技封印；若用蹲下B→蹲下A击中对手，亦可以CANCEL轻零技之础向对手攻击；另外，若屡攻不入对手的话，大家可以在跳起时的一瞬立即用跳起A或B向对手作出一记中段技，又或者在蹲下C后慢一点才CANCEL铮铮，这亦可以给对手一个突袭；至于出招慢了的三籁之布阵，大家可以在用神速之祝词闪到对手的背后使用。

一反KOF97中的形象，以灵活机动及鬼神难测的分身攻击来证明自己是与草雉和八神属同一档次的选手，使用者要注意活用分身。

总合评分 B

速度:A
力量:C
判定:C

神速之巫女
神乐千鹤



通常投	
令月	近敌时←或→+C
回天	近敌时←或+D
特殊技	
除活．铮铮	→+A
除活．瑜瑜	→+B
除活．淙淙	↘+B
必杀技	
百活．天神之理	→↓↘+A或C
二百拾二活．神速之祝词	→↘↓↙←+A或B或C或D
二百拾二活．神速之祝词．天瑞	神速之祝词动作中↓↙←+A或B或C或D
百八活．玉响之瑟音	↓↘→+A或C
二百拾二活．乙式．顶门之一针	↓↓+A或B或C或D
超必杀技	
里面八拾伍活．零技之楚	↓↙←↙↓↘→+A或C
里面一活．三赖之布阵	↓↘→↓↘→+B或D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
除活·铮铮	×
除活·瑜瑜	○
除活·淙淙	×

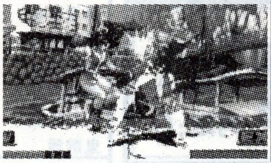
THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	近C→(←↓→D) 跳D→近D
中级	蹲B或蹲A→蹲A→(↘B)或(↓↙←↓→A)
强力	跳D→近D→(→A)→(↓↘→↓↘→B或D)→蹲A×3→(↓↙←↙↓↘→A或C)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

她虽在EXTRA MODE中拥有无限大轮风车落，可惜由于难度太高，所以绝对不是实用的招式，下段技红鹤之舞可以在一定的距离给对手一个突袭，的确是可靠的特殊技，新中支黑燕之舞后可以令对手冷不防中招，在那一个时候一定要记得用蹲下C再CANCEL其他招式来向对手攻击；牵制技方面，花蝶扇、龙炎舞及飞鼠之舞是很好的选择，若对手跳过来，飞翔龙炎阵对空实在是值得信赖；在一定的距离使用凤凰之舞，可以攻击对手的背部，给对手一个突袭，不过千万不要太常用。超必杀技的判定依然不是很高，用在连续技中吧！

攻击与防守都可以在任何距离中，普通技的判定要强于必杀技判定，因此起手的攻击尽量要以普通攻击开始，再给以必杀技的连续。

总合评分 **B**　速度:A　力量:B　判定:B

火焰女忍者 不知火舞



通常投	
不知火刚临	近敌时←或→ + C
风车崩	近敌时←或→D
梦樱	空中近敌时↑以外 + C 或 D
特殊技	
红鹤之舞	↘ + B
黑燕之舞	→ + B
大轮风车落	跳跃中↓ + A
必杀技	
花蝶扇	↓↘→ + A 或 C
龙炎舞	↓↙← + A 或 C
飞翔龙炎阵	→↓↘ + B 或 D
必杀忍蜂	←↙↓↘→ + B 或 D
飞鼯之舞	↓储↑ + A 或 C(按着掣后攻击)
	跳跃中↓↙← + A 或 C
白鹭之舞	→↓↘ + A 或 C
超必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→ + B 或 D
凤凰之舞	↓↙←↓↙← + A 或 C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→ + A 或 C

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	近 C→(←↓→D 近 C→(↓↙←↓→D)
中级	蹲 B 或蹲 A→近 A 或近 B→(↓↙←C)或(↓↙←↓→K)
强力	(↓↘→A)→跳 D→近 C→(↓↙←↙↓↘→B 或 D) (→B)→蹲 C→(↓↙←↙↓↘→C)

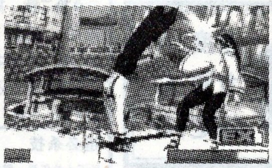
通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	×	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	○
斜跳	○	×	×	○

特殊技	
特殊技名	能否抵消
红鹤之舞	×
黑燕之舞	×(连)
大辆风车落	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

她在今作中的确是比其他角色稍逊，所以对战上要步步为营，SLIDING KICK是可以避过对手的飞道具作出反击；VENOM STRIKE可以用作牵制对手之用，不过大家还是尽量不要用DOUBLE STRIDE来攻击对手，因为对手是十分容易可以跳过来向你反击；TORNADO KICK难是可以对空，但若一空震的话，就会十分容易被反击，所以大家还是以对空性能极佳的蹲下C为好，至于TORNADO KICK就用来配合连续技使用；利用蹲下B→蹲下A击中对手后，CANCEL TRAP SHOT是比较好，不过大家要小小距离不足，SURPRISE ROSE是可以缠着对手的招式，但若对手近版边而又被轻版的这一招击中，大家不要忘记再用TORNADO KICK来增加对手的伤害。

必杀技的攻击一般不如普通技的封位效果明显，但是能顺利掌握必杀技判定的话，用其来一边削减对手体力一边封位进攻。

总合评分 **B**　速度:B　力量:C　判定:A

腿法的魔术师 KING



通常技	
HOLD RUSH	近敌时←或→ + C
HOOK BUSTER	近敌时←或→ + D
特殊技	
SLIDING KICK	↘ + D
必杀技	
VENOM STRIKE	↓↘→ + B 或 D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→ + + B 或 D
TRAP SHOT	→↓↘ + B 或 D
TORNADO KICK	→↘↓↙← + B 或 D
SURPRISE ROSE	→↓↘ + A 或 C
MIRAGE KICK	→↘↓↙← + A 或 C
超必杀技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙← + B 或 D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙← + B 或 D

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	近 D(×2)→(→↓←C)
中级	蹲 B 或蹲 A)→近 B→(→↓↘B)或(→↓←D) 近 D(×1)→(↓↙←↓↙←B 或 D)
强力	跳 D→近 D→(→↓↘A)→(→↘↓↙←D) 跳 D→近 D→(→↓↘A)→(→↘↓↙←D)

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
SLIDING KICK	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

金家藩在今作中是一个拥有两招无限技的角色，虽是如此，但要使用得好并不容易，RORA・YOPUCHAGI 是一招可以有效向对手封位的招式，大家亦可以在击中对手时 CANCEL 飞翔脚来作储气，飞燕斩虽然无敌时长，而且重飞燕斩亦可以接驳半月斩，对空对地皆宜，但若过份使用就会十分容易被对手用前紧急回避避开，流星落虽然是第 1 HIT 是下段技，不过若对手挡了的话，是可以立即反击或用前紧急回避避过，空中超重击可以有效截击到对手的空中攻击，由于新如霸气脚可以 CANCEL 凤凰脚，所以近距离 C(1 HIT)→霸气脚→凤凰脚这一招的确有很高的实用价值；蹲下 B×2→蹲下 A→空砂尘这一招是十分常用的连续技，而且威力不错；三连击可以令对手容易防御反击，而且还可以用较轻的通常技抵消作为连续技，绝对值得多加使用，跳起 A 及飞翔脚可以轻易击中对手的背部，这就可以争取更多的攻势，蹲下 B→蹲下 B→近距离站立 C 这一招式有很高实用价值，要多加练习，至于对付爱用对空技的对手，就可以用凤凰天舞脚来给他一个反击。

路拳王

金家藩

通常投	
首极落	近敌时←或→+C
杀脚投	近敌时←或→+D
特殊技	
RORA. YOPUCHAGI	→+A
NERICHAGI	→+B
必杀技	
飞燕斩	↓储↑+B 或 D
半月斩	↓↙←+B 或 D
飞翔斩	跳跃中↓↘→+B 或 D
流星落	←储→+B 或 D
空砂尘	↓储↑+A 或 C
霸气脚	↓↓+B 或 D
三连击	↓↙←+A 或 C
超必杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→+A 或 C
空中凤凰脚	跳跃中↓↙←↙→+B 或 D
凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↘↓↙←+B 或 D

总合评分 A　速度:B　力量:A　判定:A

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
TORA・YOPUCHAGI	○
NERICHAGI	×(连 2)

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲 B×3→A 蹲 B×3→蹲 A→(↓↑C)
中级	蹲 B→近 A 或蹲 A→(↓↙←↓→K) 近 C→(←→D)或(↓↑D→D) 近 C→(→A)→(↓↙←→D)
强力	蹲 B 或蹲 A→近 C→(↓↙←C)或(↓↓K) (空中↓↘→D)→蹲 B→近 C→(↓↓D)→(↓↙←↙↓↘→D)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

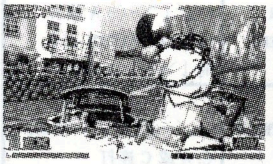
招式比较少的他，并不是代表实力比其他角色低，因为他的一招一式都是威力无比，铄逃是攻击距离极远的下段技，往往可以给对手一个突袭，铁球粉碎击、远距离站立 A、远距离站立 C 及远距离站立 D 是不错的牵制技；若对手用前紧急回避滚至你的身旁，就可以用大破坏投或铁球大回转作截击；跳起 C 及跳起超重击可以在较远距离的空中牵制对手，而跳起 D 就是在较为近身战时牵制用的招式；至于对空技方面，蹲下 C、铁球大暴走及铁球大压杀可以作近距离对空，而远距离站立 A 可作远距离对空，当然，用当身投战术亦是可行的方法，若对手挡了你的铁球大暴走，许多时都会急着反击，但由于当你用肚子顶出的一下是会程全身无敌状态，所以大家可以立即用大破坏投来反击，最后，大家记得在有超必杀的时候要爆气与对手战斗，令对手的伤害大大增加。

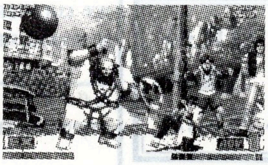
实力有目共睹，依靠其强大的攻击力，那怕是对拼体力也不会太麻烦。而且在普通技的判定中，也有着意想不到的效果。

压杀魔人

陈国汉

通常投	
破颜击	近敌时←或→+C
锁缔	近敌时←或→+D
特殊技	
轹逃	↘+A
必杀技	
铁球粉碎击	←储→+A 或 C
铁球大回转	A 或 C 掣连打
铁球飞燕斩	↓储↑+B 或 D
大破坏投	近敌时→↘↓↙←→+A 或 C
超必杀技	
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A 或 C





总合评分 B　速度:C　力量:S　判定:A

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	×	○
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
轹逃	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	近 B→(→↓←→A 或 C)
中级	近 B→(↓↘→↓↘→A) 蹲 C 或近 D→(→↓←→A 或 C) 蹲 C 或近 D→(↓↘→↓↘→A)
强力	蹲 B 或蹲 A→A 连打→(↓↘→↓↘→A) (↓↘→↘↓↙←C)→(↓↘→↓↘→C)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

囚禁·恶梦

蔡宝奇



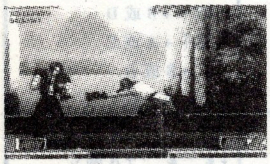
通常投	
头乘刺	近敌时←或→+C
下血突	近敌时←或→+D
特殊技	
二段斩	→+A
通魔蹴	→+B
必杀技	
龙卷疾风斩	↓储↑+A或C
飞翔空裂斩	↓储↑+B或D(按着掣后攻击)
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B或D
旋风飞猿刺突	←储→+B或D
方向转换	旋风飞猿刺突或飞翔空裂斩动作中方向加攻击掣
疾走飞翔斩	←储→+A或C
回转飞猿斩	↓↙←+A或C
奇袭飞猿突	回转飞猿斩动作中A或C
超必杀技	
真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D

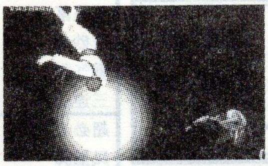
通常技 形式	能否抵消 A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	○	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	○	×
斜跳	×	×	○	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
二段斩	○
通魔蹴	×

在上集中实力极强的角色，在今作中实在是弱了许多，通魔蹴在击中对手后，不可以用攻击距离较远的远距离站立A来CANCEL凤凰脚，大家只可以用攻击距离较近的均匀距离站立B来CANCEL，飞翔脚的收招时间慢了，不可以在击中对手后用站立A或站立B来作连续攻击；虽然飞翔空裂斩及旋风飞猿刺突不可以在击中对手后接驳凤凰脚，但是若可以在使用一次之后再用飞翔空裂斩攻击多4 HITS的话，威力的确是十分恐怖，利用方向转换来扰乱对手，是对战中绝不能缺少的要项；奇袭飞猿突可以在一定的距离给对手一个突袭，间中使用会很见效；还有跳起C是十分容易击中对手的背部，大家一定要在得手后使用强劲的连续技给对手一个巨大伤害。

个子矮小，动作出奇的迅速，而且一但攻击未得手，也可以快速退回到安全地点。不过幸好本次的攻击判定不是象以前那么强大。





总合评分 A　速度:S　力量:B　判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	跳C→蹲C
中级	蹲C→(→B)→(↓↘→↓←B或D) 近C→(→B)→(↓↘→↓←B或D)
强力	(←→B×4)→(↓↑B×4) 蹲B或蹲A→蹲A或B→(↓↑A)或(↓↘→↓←K)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

绝对无敌

七枷社



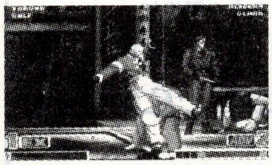
通常投	
LIVER BLOW	近敌时←或→+C
HATCHET THROUGH	近敌时←或→+D
特殊技	
REGRET BUSH	→+A
STEP SIDE KICK	→+B
必杀技	
MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+A或C
UPPER DUEL	→↓↘+A或C
SLEDGE HAMMER	↓↙←+B或D
JET COUNTER	←↙↓↘→+A或C
JET COUNTER. STEEL	JET COUNTETR击中时↓↘→+A或C
超必杀技	
MILLION VUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+A或C. A或C连打
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+A或C(可按着掣储劲)

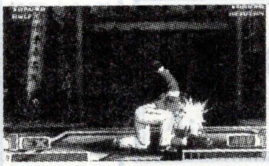
通常技 形式	能否抵消 A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○(1)
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
REGRET BUSH	×
STEP SIDE KICK	○

以通常技称霸的他，虽然在今作中强化了，不过他依然是比较难用的一名角色；空中攻击方面，单是跳起D是不足够的，大家应间中转用跳起A来截击对手；蹲下D及STEP SIDE KICK是在地上较佳牵制技，若以蹲下C CANCEL中段技SLEDGE HAMMER，间中使用会收效更大；轻MIGHT MISSLE BUSH就算被对手挡了，亦可以赶得及挡格，用作削对手能源是不错的选择；UPPER DUEL用作对空虽是不错，但始终不及蹲下C那般有效；在使用连续技时，记得要CANCEL REGRET BUSH来争取前一些的位置及增加威力，配合重MIGHT MISSILE BUSH是比较好的连续技；于蹲下B→蹲下A击中对手后，CANCEL FINAL IMPACT是最害用的强劲连续技；另外，他的近距离站立A是可接驳近距离站立C或近距离站立D的。

封位是他的主要工作，一旦进入到七枷社的攻击范围内或是距离内部，则很难从他们攻击中逃出，这样看七枷社的具体攻击方式就很明了。





总合评分 A　速度:B　力量:A　判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→A→B
中级	蹲C→(→C)→(←↓→A)→(↓↘→C) 蹲C→(→B)→(↓↘→↓↘→A)
强力	蹲B或蹲A→蹲A→A或蹲A→(↓↘→↓↘→P) 蹲B或蹲A→A或蹲A→(→↓↘A)或(↓↘→↓↘→P) 蹲B或蹲A→近A→蹲C→(→A)→(↓↘→↓↘→P)或(←↓→A)

挑衅之微笑 莎米

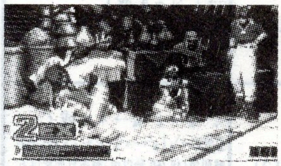


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

虽然她实用的招式不多，但好依然是一个十分强的女角。SHERMIE STAND 是可以有效牵制地上及空中对手的特殊技；AXLE SPIN KICK 是她唯一可以削到对手能源的招式，而且无敌时间十分长，收招时间亦十分快，所以大家可以在较近身战时使用；对空技方面，若嫌 SHERMIE CRUNCH 不可靠的话，当然是用蹲下 C 啦！若是能够攻击到对手的话，更可以 CANCEL SHERMIE WHIMP 作空中追打；前 DASH 中使用 SHERMIE SPIRAL 是绝不可少的战术，另外，由于她的跳起 C 十分容易击中对手的背部，这可以争取得更多击中对手的机会，尤其是当用 SHERMIE SPIRAL 投中对手后，大家可以不用 SHERMIE CUTE 来追打，转为立即前 DASH 再跳到对手的头顶，用跳起 C 来攻击对手的背部，当然，若有超必杀的话，爆气与对手战斗亦是可以大大增强对手的伤害。

指令为莎米的基本攻击方式，用普通技来抵消可以大量削减对手的体力，而且有些普通技的判定也可以给人以意想不到的感觉。

通常投	
SHERMIE FLASH. ORIGINAL	近敌时←或→+C
FRONT FLASH	近敌时←或→+D
特殊技	
SHERMIE STAND	→+B
必杀技	
SHERMIE SPIRAL	近敌时←↙↓↘→+A 或 C
SHERMIE WHIP	↓↙←+A 或 C
SHERMIE SHOOT	←↙↓↘→+B 或 D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B 或 D
SHERMIE CLUTCH	→↓↘+B 或 D
SHERMIE CUTE	必杀投动作中↓↘→+B 或 D
超必杀技	
SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B 或 D
SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+A 或 C





总合评分 **A**　速度:B　力量:B　判定:A

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	○ ×	○	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
SHERMIE STAND	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	暂无发现
中级	蹲 C→(←↓→A 或 C)→(↓↘→B 或 D 蹲 C→(→↓←→↓←A 或 C
强力	跳 C→近 C→(近敌←↙↓↘→×2C) 蹲 B 或蹲 A→B1 段→(←↓→P)或(→↓←→↓←P)

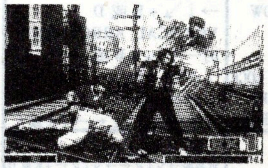
天真的万花筒 克里丝

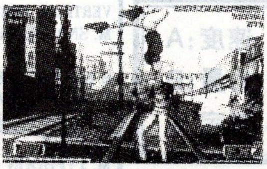


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

在今作中实力的确是强得可怜的他，的确是一个以速度取胜的角色；CARRY OFF KICK 可以避过大部分对手的飞道具来反击，而且还可以用作远距离对空，而蹲下 C、站立 D、DIRECTION CHANGE 及 HUNTING AIR BLAST 是对空的好招式，尤其是 DIRECTION CHANGE 得手后更可以给对手一个重创的好机会，至于蹲下 C 在击中对手时，更可以 CANCEL 轻 SCRAMBLE DASH 来闪到对手的背后，交替使用第 2 HIT 下段的轻 SHOOTING DANCER THRUSH 及第 2 HIT 是中段的 SHOOTING DANCER · STEP 可以令对手无所适从；重 SHOOTING DANCER · THRUST 比轻的攻击力更佳及收招时间更快，而在对手挡格了 CARRY OFF KCIK 及轻 SHOOTING DANCER THRUST 后使用 DIRECTION CHANGE 亦是一个有效的战法；至于跳起 D 亦是十分容易击中对手背部的，这一点千万不要忘记啊！另外，他的蹲下 A 及蹲下 B 是可接驳蹲下 C 的。

通常技	
STEP TURN	近敌时←或→+C
AERIAL DROP	近敌时←或→+D
特殊技	
SPINNING ARRAY	→+A
REVERSE ANCHOR KICK	→+B
CARRY OFF KICK	↘+B
必杀技	
SLIDE TOUCH	↓↘→+A 或 C
HAUNTING AIR. BLAST	→↓↘+B 或 D
SHOOTING DANCER. THRUST	→↘↓↙←+A 或 C
SHOOTING DANCER. STEP	→↘↓↙←+B 或 D
GLIDER STAMP	跳跃中↓↘→+B 或 D
SCRAMBLE DASH	↓↘→+B 或 D
DIRECTION CHANGE	→↓↘+A 或 C
超必杀技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+B 或 D
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A 或 C





总合评分 **A**　速度:A　力量:C　判定:A

通常技	能否抵消			D(重 K)
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	○
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	○	×	○(1)	×
蹲下	○	×	○(1)	×
垂直蹴	×	×	○	×
斜跳	×	×	×	

特殊技 特殊技名	能否抵消
SPIN ARRAY	○
REVERSE ANGER KICK	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲 B×3→B
中级	近 C→(→A)→(→↓←C) 近 C→(→A)→(↓↘→↓↘→A) 蹲 C→(→A)→(→↓←C)
强力	蹲 C→(→A)→(↓↘→↓↘→A) 蹲 B→A 或蹲 A→(→A)→(→↓←C)或(↓↘→↓↘→A) 蹲 B 或蹲 A→蹲 C→(→A)→(→↓←C)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

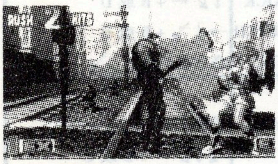
极恶外道

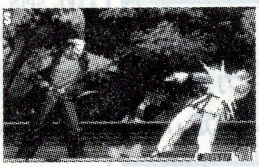
山崎龙二



今作中战术比较单调的山崎龙二，在对战上的确要以守为攻比较好；在远距离战时利用先储一会的蛇使牵制对手，若选错了对手的位置，就可以用蛇使 CANCEL 来立即重组攻势，而对手用前紧急回避的话，由于大多是会滚至你的身前，所以大家可以待他临起身时才放出蛇使；于一定距离牵制对手的话，远距离站立 D 是很好的方法；在对空方面，蹲下 C、SADO-MASOCHISM 及 GUILLOTINE 是最佳的选择；至于踢沙因为要用较重的通常技 CANCEL 才可以成为连续技，所以实用度大大下降。整体的速度比前作有所下降，这要小心。

猜测对手的动向，是 YAMAZAKI 的使用者最善于利用的。猜招的时候最重要的是在最后的时刻出招，不给对手以撤回进攻的机会。





总合评分 A

速度:B
力量:A
判定:A

招式	指令
通常投	
缔上	近敌时←或→+C
乱投	近敌时←或→+D
特殊技	
打刺	→+A
必杀技	
蛇使上段	↓↙←+A(可按着掣储劲)
蛇使中段	↓↙←+B(可按着掣储劲)
蛇使下段	↓↙←+C(可按着掣储劲)
蛇使 CANCEL	蛇使储劲中 D
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B 或 D
倍返	↓↘→+A 或 C
制裁之匕首	→↓↘+A 或 C
爆弹 PACHIKI	近敌时→↘↓↙←→+A 或 C
淬火	→↓↘+B
踢砂	→↓↘+D
超必杀技	
GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+A 或 C
DRILL	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C 连打
DRILL(LEVEL2)	喊叫中(48/60 秒以内)掣连打四次以上
DRILL(LEVEL3)	喊叫中(48/60 秒以内)掣连打八次以上
DRILL(LEVEL4)	喊叫中(48/60 秒以内)掣连打十二次以上

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
刺	×

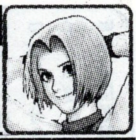
THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲 A×3→A 蹲 B×3→A
中级	近 C→(→↓↘C) 蹲 B 或蹲 A→蹲 A→(↓↙←B)或(↓↘→↓↘→P) 近 C→(→↓←→↓←A 或 C)
强力	(→↓↘D)或(↓↙←A 或 B 或 C→D)→近 C→(→↓↘A) (→↓↘D)或(↓↙←A 或 B 或 C→D)→(↓↘→↓↘→A 或 C)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

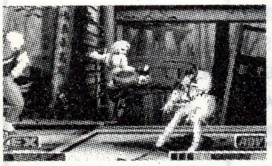
骨法的极限

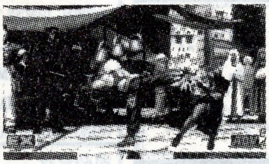
布鲁玛莉



她是一个简单易用的角色；近距离站立 C 出招快，可以轻易击中对手，然后再使用 HAMMER ARCH→BACKDROP・REAL 或 M. TYPHOON，可以给对手一个很大的伤害，对空技方面更是多元化，近距离对空可以用 CLIMBING ARROW、M. REVERSE FACE LOCK 及 M. DYNAMITE SWING，中距离对空可以用 VERTICAL ARROW，若较远距离的话，就可以用 STRAIGHT・SLICER；在 M. DYNAMITE SWING 捉对手的那一下不中时，大家切勿忘了前 DASH 用投技去追击；至于间中在对手挡着的时候 CANCEL M. SPIDER 亦是一个不错的战术；至于近距离站立 B→近距离站立 C 亦是可以给对手更多伤害的招式，值得练习。

集合了打击技与指令投的角色，速度快而且判定比较强，这种平均型选手，适合于各种各样的人选用，但是必须要熟练使用指令投。





总合评分 A

速度:A
力量:B
判定:A

招式	指令
通常投	
VICTOR 投	近敌时←或→+C
HEAD THROW	近敌时←或→+D
特殊技	
HAMMER ARCH	→+A
CLIMBING ARROW	↘+B
DOUBLE ROLLING	→+B
必杀技	
SPIN FALL	↓↘→+B 或 D
M. SPIDER	↓↘→+A 或 C
STRAIGHT SLICER	←储→+B 或 D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER 击中时↓↘→+B 或 D
VERTICAL ARROW	→↓↘+B 或 D
M. SNATCHER	VERTICAL ARROE 击中时→↓↘+B 或 D
M. REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M. HEAD BASTARD	↓↙←+D
BACK DROP . REAL	近敌时→↘↓↙←→+A 或 C
超必杀技	
M. TYPHOON	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B 或 D
M. SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
M. DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B 或 D

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
HAMMER ARCH	×
CLIMBING ARROW	○
BOUBLE ROLLING	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

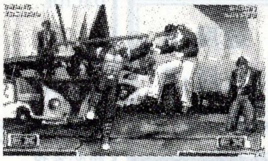
入门	蹲 B×4→B
中级	近 C(×2)→(→A)→(→↓←→A 或 C) 近 C(×2)→(→A)→(→↓←→↓←B 或 D)
强力	蹲 B 或蹲 A→近 A→(→↓←→P 或(↓↘→↓↘→K) 近 B→近 C→(→A)→(→↓←→P)或(↓↘→↓←P)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

实力与上一集差不多的他，可说是没有太多新的战法了；大回转蹴、蹲下A、远距离站立C及持杆跳蹴都是牵制对手的好招式，但持杆跳距离就要于较远距离才好使用；近身战时的连续技莫过于三节棍中段打及强袭飞翔棍，因为三节棍中段打可以接驳火炎三节棍中段打，而且攻击距离远，至于强袭飞翔棍就可以在对手近版边时接驳超火炎旋风棍，当然，简简单单的蹲下C→大旋风亦是不错的选择；在对空技方面，除了旋圆杀棍及蹲下C之外，火龙追击棍亦是可靠的对空技。本次的棍子依然有被攻击的判定，因此封位时要小心。

长棍的攻击是很大范围，但速度自然会下降许多，而且再加上判定上的弱点，使得使用者必须看准每一个可以攻击的机会。





总合评分 **B**

速度:B
力量:B
判定:C

吉斯的忠臣

比利



通常投	
地狱落	近敌时←或→+C
一本钓投	近敌时←或→+D
特殊技	
大回转蹴	→+A
棒高跳蹴	→+B
必杀技	
三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打击中时↓↘→+A或C
旋风棍	A掣连打
集点连破棍	C掣连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋圈杀棍	→↓↘+A或C
超必杀技	
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A或C
大旋风	↓↘→↓↘→+A或C

THE KING OF FIGHTERS 98

特别 推荐 连续技

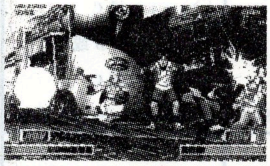
入门	蹲B×3→蹲A 蹲B×2→近B→(→A)或(→↓↘A)
中级	蹲C→(←↓→A)→(↓↘→A或C) 蹲C→(↓↘→↓↘→C) 蹲C或近D→(→↓↘D)→跳跃C
强力	蹲B→近B→(↓↘→↓↘→P) 蹲C或近D→(→↓↘D)→(↓↘→↓←C)

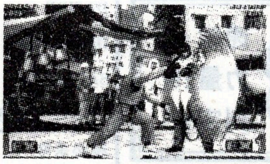
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	×	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
大回转蹴	×
持杆跳蹴	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

今作中亦是一个很强的角色的八神庵，虽然是算得上易用，不过要用得好亦不是一件容易的事；对空方面除了有鬼烧及近距离站立C之外，屑风的确是非常不俗，因为屑风的无敌时间很长，可以避过对手的攻击来捉住对手；连续技方面，蹲下B→蹲下A→梦弹（1 HIT）→重葵花是一招最佳的连续技，因为八稚女的威力太弱，与葵花相差不远，所以葵花的确是最佳的选择；至于爪栉是用作避过对手攻击而反击的招式，大家可以在一下通常技后CANCEL这一招，破对手的GUARD CANCEL轰飞攻击；百合折是可以轻易击中对手背部的招式，在对战时非常实用，至于防御不能的暗拂，大家可以在对手中了八稚女后使用，而防御不能的MAX八酒杯，亦有着一定的实用价值呢！



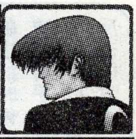


总合评分 **A**

速度:A
力量:A
判定:S

暴走之苍炎

八神庵



通常投	
逆剥	近敌时←或→+C
逆逆剥	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．梦弹	→+A. A
外式．轰斧 阴"死神"	→+B
外式．百合折	跳跃中←+B
必杀技	
百式．鬼烧	→↓↘+A或C
二百拾二式．月琴 阴	→↘↓↙←+B或D
二百拾七式．葵花	↓↙←+A或C
屑风	近敌时→↘↓↙←→+A或C
百八式．阎拂	↓↘→+A或C
三百拾一式．爪栉	→↓↘+B或D
超必杀技	
禁千二百拾一式．八稚女	↓↘→↘↓↙←+A或C
里百八式．八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A或C

THE KING OF FIGHTERS 98

特别 推荐 连续技

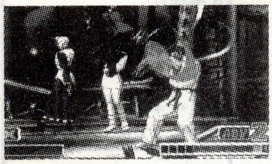
入门	蹲C→(→A)→(↓↙←C×3)
中级	蹲B或蹲A→蹲A→(↓↙←A) 近A→近C→(↓↙←C)或(↓↘→↓←P) 近C→(→A)→(↓↘→↓←A)
强力	蹲B或蹲A→蹲A→(→A)→(↓↙←C)~(↓↘→↓←P)

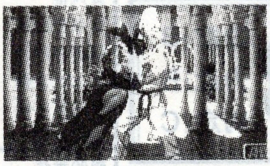
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
外式·轰斧阴死神	×
外式·梦弹	○
外式·百合折	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

狡猾的她是一个打击秒与投系攻击并重的角色，用蹲下C对空的确是非常可靠，成功率非常高；而轻OUTRAGE可以用来作远距离对空，用跳起超重击截击在空中的对手可说是万无一失；连续技近距离站立D→MONSTRO CITY→轻DACIDE的攻击力高，是主要的连续技之一；RAVE FEST可以有效封锁着对手的行动，若对手在空中中了这一招，还可以驳DACIDE，在近版边的状态的话，更可以用一击致命的无限RAVE FEST击毙对手，用BLACK END作当身投战术亦是有效的方法，不过大家不适过份使用；在蹲下B击中对手时记得要CANCEL轻MEIHEM来攻击对手；GORE FEST可以将对手拖至很远，能够带对手到较近版边的位置，这就可以得到更大的优势；最后，若对手挡了蹲下B的话，大家可以前DASH用GORE FEST或NEGATIVE GAIN来作一个突击；若有超必杀技的话，爆气与对手战斗亦是可以大大增强对手的伤害。





总合评分 **A**

速度:A
力量:B
判定:AB

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	暂无发现
中级	蹲B或蹲A×3→(↓↙←A) 蹲C→(→A)→(←↓→B) 蹲C→(→↓←→↓←B或D)
强力	近D(×2)→(→A)→(←↓→B) 近D(×2)→(→↓←→↓←B或D 蹲B或蹲A×2→(→↓←→P)或(→↓←→↓←K))

疾走的残酷美貌

薇丝



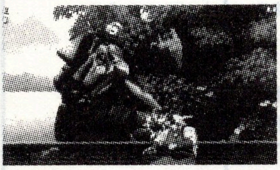
通常投	
DEATH BLOW	近敌时←或→+C
BACK RUSH	近敌时←或→+D
特殊技	
MONSUTOROSHITI	→+A
必杀技	
AUTOREIJI	↓↙←+B或D
RAVE FEST	跳跃中↓↙←+B或D
GORE FEST	近敌时→↘↓↙←→+A或C
DACIDE	←↙↓↘→+B或D
	近敌时←↙↓↘→+A或C
BLACKENED	↓↙←+A或C
MEIHEM	BLACKENED或MEIHEM中
MISANTHROPE	↓↘→+A或C
超必杀技	
NEGARIVE GAIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
WITH A RING SURAFCE	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直跳	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
MONSTRO CITY	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

这一位成熟的女角，招式其实非常单调；CREMATORY的攻击力虽然不错，而且攻击距离远，封位的确一流，不过由于不可以CANCEL，所以的确可惜；蹲下B→蹲下A→DEATH CLAW这一招连续技可说是她的唯一实用的连续技；METAL MASSACRE是有来突袭的招式，不过若对手跳起了，这就会弄巧反拙；DESPIRE虽然对空性能极高，但由于出招时间慢，所以还是不用为妙；对空投方面就有十分可靠的蹲下C，若能COUNTER对手的话，大家可以CANCEL DEATH CLAW来作空中追打；ELBOW KNEE TEARS的攻击范围大，在远距离使用后可以立即前DASH，若对手跳过来，可以用蹲下C截下他，若对手用前紧急回避避过，大家最好就是使用蹲下C在他起身时攻击，然后CANCEL威力较大的HEAVEN」S GATE，在对手近版边的时候，大家可以用轻SACRILEGE攻击对手来削对手的能源，若对手挡了，大家可以用HEAVEN」S GATE来应付想反击的对手。





总合评分 **B**

速度:A
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→A 蹲B×3→A 蹲C→(↓↙←C×3)
中级	蹲C→(↓↘→↓→B或D) 近D(×2)→(↓↙←C×3) 近D(×2)→(↓↙←↓→B或D)
强力	蹲B或蹲A×2→蹲A→(↓↙←C)或(↓↘→↓↘→P) 蹲B或蹲A→B→(↓↙←C)或(↓↘→↓↘→P)

跃动的嘲笑

玛卓



通常投	
DEARH BLOW	近敌时←或→+C
BACK RUSH	近敌时←或→+D
特殊技	
CREMATORY	→+B
必杀技	
DEATH CLAW	↓↙←+A或C
METAL MASSACRE	↓↙←+B或D
DACIDE	↓↘→+A或C
DECEASED	←↙↓↘→+B或D
SACRILEGE	→↓↘+A或C
EBONY TEARS	↓↘→↘↓↙←+A或C
超必杀技	
HEAVEN'S GATE	↓↙←↙↓↘+B或D
NOCTURNAL LIGHTS	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
CREMA TORY	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

冷酷的暗杀术

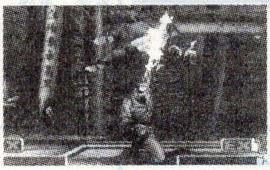
哈迪伦



他的招式虽然不算实用，但大家只要注意要点，他就可以成为一个很『阴险』的角色；首先说说他的牵制技，远距离站立B、蹲下B、蹲下D及移动速度较慢的CROSS CUTTER都是十分不错的招式，尤其是轻CROSS CUTTER，因为若对手想挡格的话，你是可以用STORM BRINGER或KILLING BRINGER来令对手防御不能，但笔者提议用STORM BRINGER或用强劲的连续技截住他，对空技方面，MOON SLASHER、超重击及空中超重击是很好选择，另外，中段技STEINER LUNA GALE的出招很快，可以『打』到不少对手，不要忘记当STORM BRINGER及KILLING BRINGER击中对手的时候，若连按所以键的话，威力是会加强的；最后，若空振了MOON SLASHER后的一下步可以成功使出STORM BRINGER或KILLING BRINGER的话，攻击力是会增加0.25倍的。

招式	指令
通常投	
LEAD BERUCHA	近敌时←或→+C
BACK STOMPING	近敌时←或→+D
CRITICAL DRIVE	空中近敌时↑以外+C或D
特殊投	
SHUTANARUNAGERU	→+B
必杀技	
CROSS CUTTER	←储→+A或C
MOON SLASHER	↓储↑+A或C
NECK ROLLING	↓储↑+B或D
STORM BRINGER	近敌时→↘↓↙←+A或C
KILLING BRINGER	→↘↓↙←+B或D
超必杀技	
FINAL BRINGER	↓↘→↓↘→+A或C
HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+B或D





总合评分 **B** 速度:B 力量:B 判定:B

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	×	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
STEINER LUNA GALE	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→蹲B 蹲B或蹲A→蹲A→(↓↑C)
中级	近C(×2)→(→B)(×1)→(↓↙←↓→B) (←→A)→近C→(→B)→(↓↘→↓↘→C)
强力	跳D→(→B)→(↓↙←↙↓↘→B或D) 跳D→近C→(→B)→(↓↙←↙↓↘→D)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

刚拳前辈

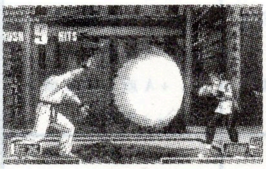
坂崎拓马

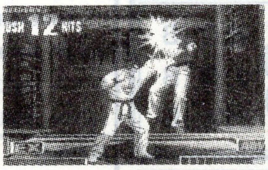


这一位很强的角色，而且不算太难上手；用蹲下C对空比起猛虎舞赖岩更加有效，而出招很快的超重击亦可以作对空之用；防御不能的虎煌拳，大家可以在对手在空中中了虎煌拳或龙虎乱舞之后使用；霸王至高拳出招太慢，绝不可以常用；蹲下C↓飞燕疾风脚↓斩烈拳这一招的威力不俗，有机会一定要使用，蹲下B↓蹲下A↓鬼车↓重虎煌拳或龙虎乱舞是使用率下分高的连续技，绝对要多加使用；MAX真·鬼神击的威力实在恐怖，大家可以在对手挡了蹲下B时前DASH使用；近距离A可以接驳近距离C，有着一定的实用价值。

攻击、攻击、再攻击！用普通技，必杀技封住对手，之后再削减其体力直到对方忍不住出现破绽便可以给予致命一击。

招式	指令
通常投	
大外刈	近敌时←或→+C
一本背负	近敌时←或→+D
特殊投	
鬼车	→+A
瓦割	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
暂烈拳	→←→+A或C
飞燕疾风脚	↙储→+B或D
翔乱腿	→↘↓↙←+B或D
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A或C
猛虎舞赖岩	↓↙←+A或C
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
真!鬼神击	近敌时↓↘→↓↘→+A或C





总合评分 **A** 速度:B 力量:A 判定:A

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
鬼车	○
瓦割	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×4→蹲A→(→A)
中级	近C→(↙→D)→(→←→C) 近C→(→A)→(↓↘→↓←A) 蹲B×3→(→A)→(↓↘→↓←A)
强力	蹲B或蹲A×2→(→B)或(→A)→(↓↘→C或(↓↘→↓←A) 近A→蹲C→(→A)→(↓↘→C)或(↓↘→↓←A)

成年的炎

草雉柴舟

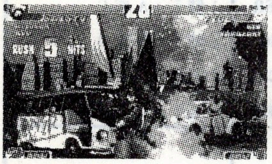


THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

他亦是一个实力十分高的角色，而且同样并不难使用，所以有着一定的实用度，中段技轰锤的出招时间快，可以给对手一个突袭，利用暗拂再配合鬼烧的确是一个很好的配搭，在近身战时，炎重可以大派用场，若对手中了的话，就可以接驳多种方式的追打，至于蹲下B→近距离站立C这招招式的确是十分有用的连续技；若要用超必杀技的话，大蛇雉的攻击力及攻击距离的确是比都牟刈有过之而无不及。有关于超必杀技方面，要比他的儿子强一些，他的攻击判定时间要稍微长一点，判定的距离也远一点，所以说破绽很小。

是一位可以放心去出招的角色，所有招术基本上都没有什么硬直的时间，大家在使用中随时都可以发现，而且柴舟的进攻频率很快。

通常投	
燧锤	近敌时←或→+C
一刹背负投	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．轰锤	→+A
外式．头椎	→+B
必杀技	
百八式．闇拂	↓↘→+A或C
百式．鬼烧	→↓↘+A或C
四百二拾七式．神悬	→↘↓↙←+B或D
百式拾．蛇车	→↓↘+B或D
七百二拾式．炎重	↓↙←+A或C可输入两次
超必杀技	
里百八式．大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
千百二拾七式．都牟刈	↓↘→↓↘→+A或C





总合评分 A　速度:B　力量:A　判定:A

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	○	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
外式・轰捶	○
外式・头椎	×

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B 蹲B或蹲A→蹲A→(→↓↘B)
中级	近C(×1)→(↓↙→C×2)→蹲C 近C(×2)→(→A)→(↓↙←↓→A) 蹲B(蹲A)→近C1段→(→A)→(↓↙←C)或(→↓↘D)
强力	蹲B或蹲A)→近C2段→(↓↙←↓→A) 跳B→蹲B→近C→(→A)→(↓↙←↙↓↘→A或C)

篮球杀手

洛克

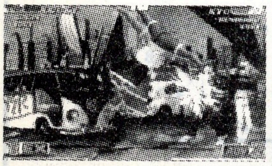


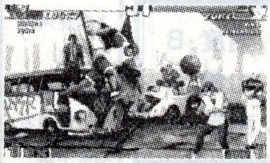
THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

LUCKY这其实是一个半攻半守的角色，虽然招式变化不多，但是他实在是很难缠的对手，由于远距离站立C、远距离站立D、蹲下C及蹲下D的攻击距离极远，所以可以有效牵制着对手的攻击，DEATH BOUND、DEATH DUNK及DEATH SHOOT三招飞道具都可以在场中向对手牵制及截击，的确是十分有效的飞道具；空中超重击及跳起D是在空中截击对和的好方法，若对手跳起的话，不妨多用，至于对空技方面，DEATH HEEL的确是比CYCLONE BREAK更好，因为DEATH HEEL出招比较，所以CYCLONE BREAK只适用于先读对空；若对手能够攻入你的『篮球阵』的话，大家可以用LUCKY VISION来逃走，当使用蹲下B时击中对手，CANCEL轻HELL BOUND是最佳的连续技。

像一名篮球运动员那样，洛克的攻击快捷而准确，这也要求玩家在进攻中带有这种特征，以快速的进攻来封杀敌人的一切行动。

通常投	
DUNK BUATER	近敌时←或→+C
LUCKY CRUSH	近敌时←或→+D
特殊技	
DUNK 落	跳跃中↓+A
LUCKY KICK	→+B
必杀技	
KEATH BOUND	↓↘→+A或C
LUCKY VISION	↓↘→+B或D
CYCLONE BREAK	↓↙←+B或D
DEATH DUNK	↓↙←+A或C
DEATH SHOOT	↓↓+A或B或C或D
DEATH HEEL	→↓↘+B或D
超必杀技	
HELL BOUND	↓↘→↓↘→+A或C
LUCKY DRIVER	↓↘→↓↘→+B或D





总合评分 B　速度:B　力量:B　判定:B

通常技	能否抵消			
形式	A(轻 P)	B(轻 K)	C(重 P)	D(重 K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
LUCKY KICK	○
DUNK 落	×

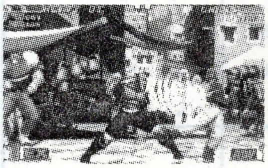
THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B
中级	蹲B或蹲A×3→(↓↘→↓↘→P) 蹲B或蹲A)→近B→(→↓↘B) 近C→(↓↘→↓↘→B)
强力	近C→(→B)→(↓↘→↓↘→C)或(↓↘→↓↘→B)

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

着重攻击的他实力是不容致异的，蹲下C的对空性能实在是极高，可以有效防止对手的空中攻击；蹲下B可以在近身时击中对手7 HITS之多，再用蹲下A CANCEL D. CRAZY的确是常用的连续技；DUCKING COMBINATION除了在使出时会有一瞬无敌时间之外，还可以在第2 HIT时给对手的中下段二段攻击，实在可靠，打击投DANCING BEAT可以在击中对手后作出多种追打，大家还可以在这一个时候安全地使用SHADOW，所以大家可以在对手挡着蹲下B时前DASH用这一招作突袭，蹲下B→蹲下A后可以CANCEL出招极快的中段技ROCK CRUSH，大家在击中对手后可以CANCEL R·S·D等招式攻击对手。

类似于拳击手的进攻，有些必杀技是可以接其它必杀技进行攻击。这样来看，将攻击提升的SHADOW是这角色进攻的主选。




总合评分 **B**
速度:B
力量:B
判定:B

褐色之子弹

哈维



通常投	
STOMACH GUSTER	近敌时←或→+C
REVERSE STOMACH BUSTER	近敌时←或→+D
特殊技	
LOCK CRUSH	→+A
必杀技	
R. S. D	↓↘→+A或C
BLAST UPPER	↓↘→+B或D
SOUL FLOWER	↓↙←+B或D
SHADOW	↓↓+A或C
DUCKING COMBINATION	↓↙←+A或C
DUCKIMG BEAT	近敌时→↓↘+A或C
超必杀技	
D. CRAZY	↓↙←↙↓↘→+A或C
D. MAGNUM	↓↘→↓↘→+A或C

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×6→蹲A
中级	蹲C→(→A)→(↓↘→C) 蹲C→(→A)→(→↙←↓→C) 近D(×2)→(→↓↘A或C)
强力	近D(×2)→(→A)→(↓↙←↓→C) 蹲B×5→蹲A或A→(→A)→(↓↘→C)或(↓↙←↓→P) 蹲B→蹲C→(→A)→(↓↘→C)或(↓↙←↓→P)

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
ROCK CRUSH	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

攻击力同样是极高的他，是一攻守皆宜的角色；利用不同的跳跃方法及位置来使用SCREW BODY PRESS是BRIAN最重要的招式，大家要尽量将攻击目标是击中对手的背部，当一旦成功，落地时记得立即用近距离站立C(1 HIT) → BRIAN HAMMER → TIGER DRIVER → SHOULDER BACK BREAKER → BUSTER & BOMB这一套连续技，因为这一套连续技的威力比起BIG VAN TACKLE更人士，所以实在可以信赖；轻BRIAN TORNADO对手就算挡了，亦难以反击，所以值得用来作突袭之用；对空投除了有ROCKET TACKLE之外，蹲下C更是不错的选择，总括来说，找机会用BRIAN HAMMER→TIGER DRIVER→SHOULDER BACK BREAKER→BUSTER & BOMB这一套连续技，因为这一套连续技的威力比起BIG VAN TACKLE更佳，所以实在可以信赖；轻BRIAN TORNADO对手就算挡了，亦难以反击，所以值得用来作突袭之用；对空投除了有ROCKET TACKLE之外，蹲下C更是不错的选择，总括来说，找机会用BRIAN HAMMER→TIGER DRIVER→SHOULDER BACK BREAKER→BUSTER & BBOMB这一套连续技是致胜的要诀。

总合评分 **B**
速度:C
力量:A
判定:B

秒杀重战车

布莱安



通常投	
ATPMIC DROP	近敌时←或→+C
LOCK BUSTER	近敌时←或→+D
特殊技	
BUSTER TOMOHAWK	跳跃中↓+A
必杀技	
BRIAN TORNADO	←↙↓↘→+A或C
HYPER TACKLE	←↙↓↘→+B或D
SCREW BODY PRESS	跳跃中↓↘→+A或C
BRIAN HAMMER	↓↙←+A或C
TIGER DRIVER	BRIAN HAMMER 击中时 ←↙↓↘→+A或C
SAMURAI BOMB	TIGER DRIVER中↓↓+A或C
SHOULDER BACK BREAKER	TIGER DRIVER中↓↓↓+B或D
BUSTER&BOMB	SHOULDER BACK BREAKER中 ↓↑+A或C
DOUBLE HAMMER	BRIAN HANNER击中时↓↙←+A或C
DDT	DOUBLE AHMMER中↓↙←+A或C
ROCKET TACKLE	→↓↘+B或D
超必杀技	
BIG VAN TACKLE	↓↘→↓↘→+B或D
AMERICAN SUPER NOVA	↓↘→↓↘→+A或C

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→蹲A 近C(×2)→(←↓→C)
中级	蹲B→近B→(→↓↘B)或(↓↘→↓↘→B) 蹲B×2→蹲A→(↓↘→↓↘→B) 近C(×2)→(↓↘→↓↘→D)
强力	近C(×1)→(↓↙←C×1)→(←↓→C)→(↓↓↓D)→(↓↑C)

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
BUSTER TOMAHAWK	○

独眼的复仇鬼

卢卡尔



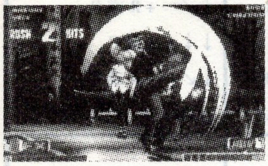
通常投	
SCORPION DEATH LOCK	近敌时←或→+C
SCOPRION BLOW	近敌时←或→+D
特殊技	
DOUVLE TOMOHAWK	→+B
必杀技	
烈风拳	↓↘→+A或C
KAISER WAVE	→←↙↓↘→+A或C
GENOCIDE CUTTER	→↓↘+B或D
DARK BARRLER	↓↘→+B或D
GOD PRESS	→↘↓↙←+A或C
超必杀技	
GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←+A或C
DEAD END SCREAMER	↓↘→↓↘→+B或D

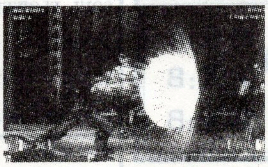
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	○	○
斜跳	×	×	○	○

特殊技 特殊技名	能否抵消
DOUBLE TOMAHAWK	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

虽然他曾是『94』及『95』的BOSS，但他实用的如式实在有限，所以值得使用的程度很低；空中超重击的对地判定很强，值得用作截击对手之用，若然能够COUNTER对手，记得立即用GOD PRESS或GIGANTIC PRESSER来作空中追打；远距离站立D可以用作封位及远距离封空之用，亦算得上可靠，蹲下D的攻击距离十分远，可以在一定的距离给对手一个突击；跳起D可以容易击中对手的背部，可以争取更多攻势，间中使用蹲下D→DEAD END SCREANER的话，对手可能因反应不及而中计；蹲下B→蹲下A→DOUBLE TOMAHAWK(1 HIT)→GOD PRESS或GIGANTIC RPESSER可以给对手一个大伤害，而且还可以将对手推至版边，取得更有利的优势，远距离站立B的攻击距离远而且是下段攻击，可以有效截击对手。





总合评分 **A**

速度:B
力量:A
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→A
中级	近C(×2)→(→B×1)→(→↓←C) 近C(×2)→(→B×1)→(↓↘→↓←A)
强力	蹲B或蹲A→近A或蹲A×2→(→B)→(→↓←A)或(↓↘→↓←P)

真念一线

矢吹真吾



通常投	
金八铁	近敌时←或→+C
一刹背负投．不完全	近敌时←或→+D
特殊技	
外式．轰斧 只具其型	→+B
必杀技	
百式．鬼烧 未完成	→↓↘+A或C
百拾四式．荒咬 未完成	↓↘→+A
百拾五式．毒咬 未完成	↓↘→+C
百一式．胧车 未完成	↓↙←+B或D
真吾KICK	←↙↓↘→+B或D
肘落	↓↙←+A或C
真吾谨制 百式．花研	近敌时→↓↘+B或D
超必杀技	
外式．丘凤麟	↓↘→↓↘→+A或C
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A或C

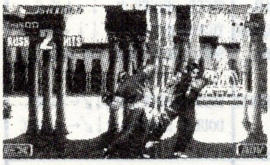
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
外式·轰斧只具其型	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

似是招招『半桶水』的真吾，在今作中的实力的确强了许多，对空技鬼烧未完成比起上集更加稳定，值得信赖；荒咬未完成是蹲下B→蹲下A的最佳配搭，若是击中的话，还可以再多用一次荒咬未完成来作连续攻击；毒咬未完成虽然出招慢，但胜在攻击距离远及有机会变成防御不能的状态；除了荒咬未完成可以作封位之用外，轻真吾KICK都可以有效地截击对手；至于连续技方面，花研是比较好的必杀技，因为在花研击中对手后，可以接驳其他招式，所以对手若挡格了你的蹲下B后，立即前DASH使用花研亦是不错的使用方法；另外，在MAX状态时迫对手挡格丘凤磷后再CANCEL丘凤磷，亦是一招不错的招式。

在前作中如有善于使用者，那么本次可以放心再使用，各招式的判定与伤害都有所上升，可以说在平均实国和上已经接近了其师父。





总合评分 **B**

速度:B
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B
中级	蹲B或蹲A→近B或蹲A→(↓↘→A)或(↓↙←K) 蹲B→近C→(↓↘→C)或(↓↘→↓↘→P) 近C→(→↓↘D)→(↓↙←B)
强力	近C→(↓↘→↓↘→A)→(↓↙←B) B×2→(↓↘→↓↘→A)→(↓↙←B)

THE KIFN OF FIGHTERS '95草雉京



THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

攻击力及速度比起普通草雉京你的他，实用度的确不高，他除了可以使用暗指，待对手跳过来时用拥有无敌时间的鬼烧对空之外，可算是没有其他特别，若要使用他的话，除了用波升战术之外，其次就是用七拾五式改来攻击对手，若一得手的话就用大蛇雉或胧车等追打。

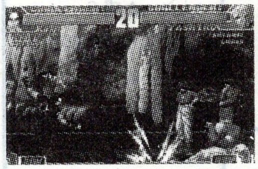
攻击的方式主要依靠飞行道具的连续进攻，如果敌方用前滚或者前跳来攻击的话，鬼烧可以给敌人很大的伤害。另外，攻击时的判定在普通技方面与98版的草雉京没有区别，轻拳轻脚的封位方法依然可以使用，但是没有了当身技，一旦失去位置可能会遭到打击。

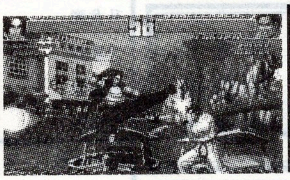
基本战术不会有变化，但是一旦敌人企图进入防守时，便可以使用飞行道具攻击，与98版相比，防守能力要差不少水准，还是积极进攻吧！

投技	
钅八铁	→或← +C
一刹背负投	→或← +D
特殊技	
外式・轰斧阳	→ +B
外式・奈落落	跳跃中↓ +C
八拾八式	↘ +D
必杀技	
百八式・暗切	↓↘→ +A或C
百式・鬼烧	→↓↘ +A或C
百一式・胧车	←↓↙ +B或D
七拾五式 改	↓↘→ +B・B或D・D
二百拾二式・琴月阳	→↘↓↙← +B或D
超必杀技	
里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→ +A或C

通常技 形式	能否抵消 A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
外式・轰斧阳	×(连2)
八拾八式	×





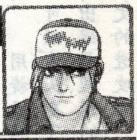
总合评分 A

速度:B
力量:A
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B 蹲B或蹲A→蹲A→(↘D) 近C→(←↓↙D)
中级	蹲B或蹲A→A或蹲A→(←↓↙B)或(→↓↘A) 蹲B或蹲A→近C→(↓↘→C)或(→↓←K)
强力	近C→(↓↘→D)→D→(↓↙←↓→C)

THE KIFN OF FIGHTERS 里・特瑞



THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

用飞道具来牵制对手是首要的条件，若对手跳过来，相信唯有用RISING UPPER或RISING TACKLE来对空；至于FIRE KICK的出招时间快及攻击距离远，收如时间亦快，大家可以用这一招作为突击及主要连续技的招式，攻击得手的话，就用跳起D来追打，因为这比起要储的RISING TACKLE攻击力更高。

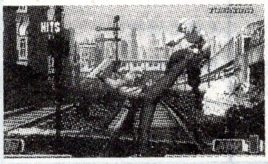
超必杀技虽然只有一个，但是其它的能力并不比98版的特瑞弱，用轻脚来进行封位是可以获得对战的优势，另外此角色的追打也与98版的特瑞不同，这需要大家练习。

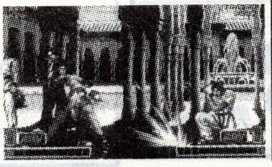
为了那些熟悉『饿狼』中特瑞使用者而专门加入的里角色，攻击判定与98版基本相同，但有些不同的判定，可能也只有特瑞的使用者才明白。

投技	
グラスピングアッパー	→或← +C
バスタースルー	→或← +D
特殊技	
バックナックル	→ +A
ライジングアッパー	↘ +C
必杀技	
パワーウエイブ	↓↘→ +A或C
バーンナックル	↓↙← +A或C
クラックシュート	↓↙← +B或D
ライジングタックル	↓蓄力↑ +A或C
ファイヤーキック	←↙↓↘→ +B或D
超必杀技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→ +A或C

通常技 形式	能否抵消 A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
BACK KNUCKLE	○
RISING UPPER	○





总合评分 A

速度:B
力量:A
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→B 蹲B×3→B
中级	蹲B或蹲A→蹲A→(↘C)→(↓↙←A) 蹲B或蹲A→近B→(←↓→B)→(↓↑C) 近C(×2)→(→A×2)→(←↓→D)→(↓↑C)
强力	跳D→近C→(↓↑A或C)→(↓↙←↙↓↘→A或C)

THE KIFN OF FIGHTERS

里·安迪



投技	
刚临·改	→或←+C
抱投	→或←+D
特殊技	
上颚	→+B
上面	↘+A
必杀技	
飞翔拳	↓↙←+A或C
升龙弹	→↓↘+A或C
空破弹	←↙↓↘→+B或D
斩影拳	↙→+A或C
我弹幸	斩影拳中↓↘→+A或C
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B或D
男打弹	↓↘→↓↘→+A或C

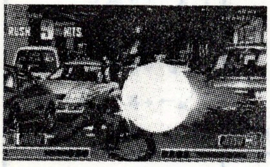
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	×
垂直蹴	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

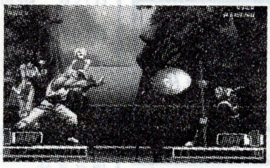
特殊技	
特殊技名	能否抵消
上颚	×
上面	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

没有了最有用的招式，换来的是一招远程飞行道具，实在是不太值得，所以大家要尽量用飞翔拳来牵制对手，若对手跳过来，就用升龙弹对空；若是用蹲下B击中对手，就要立即用上面↓男打弹，给对手重创。在超必杀技方面，男打弹的伤害力是非常大的，而且出招时的速度很快，一旦命中对手，进行键连打可以造成很大的伤害，这是此人物的主要超必杀技，A的距离近，而C的距离远。从必杀技的判定来看，仿佛比98版的人物强许多，但是喜欢用拳脚及普通技和来回的移动进行封位的朋友，便会发现普通技的判定没有想象中的强。

攻击的方式要作根本性的变化，没有了指令投系的打击技，使得安迪的攻击不再是立体的攻防。再说在战斗中也没有了『幻影不知火』的快速移位。





总合评分 **A**

速度:B
力量:A
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98

特别 推荐 连续技

入门	斩无发现
中级	蹲B或蹲A×2→(↘A)→(↙→A) 近C×1→(↘A×2)→(↙→A)→(↓↘→A)
强力	蹲B或蹲A→(↘A)→(↓↙←C)或(↓↘→↓↘→P) 蹲C→(↘A×2)→(↓↘→↓↘→C)

THE KIFN OF FIGHTERS

里·东丈



投技	
膝地狱	→或←+C
LEG THROUGH	→或←+D
特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A或C
爆烈拳	A或C连打
爆烈拳 FINISH	爆裂拳中↓↘→+A或C
TIGER KICK	→↓↘+B或D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B或D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A或C

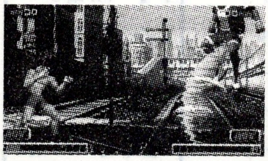
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

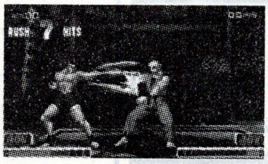
特殊技	
特殊技名	能否抵消
BACK KNUCKLE	○
RISING UPPER	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

战法与普通的东丈虽然差不多，不过由于没有了黄金之踵，实力上的确大打折扣，"HURRICAN UPPER的牵制能力虽然不错，但收招时间颇长，所以很易被对手跳过来反击，"TIGER KICK的无敌时间不算长，所以对空亦不算太可靠；大家在对战时唯有多一些依靠特殊技及通常技，若蹲下B→蹲下A击中对手，就一定要CANCEL SCREW UPPER来攻击对手，这就是有机会致胜的条件。攻击敌人时，一旦在连续技中加入了爆烈拳的招术，那么可以利用里人物的特殊移动，使角色一边使用爆烈拳一边移动，这样能给对手形成更大的伤害。

用旋风的连发来牵制对手，而其还可以为队友『蓄气』，这样的成员作燧锋出战是理想的安排。怎样?去练习一下东丈的进攻吧!





B

速度:B
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98

特别 推荐 连续技

入门	蹲B×4
中级	近C→(→B)→(←↓→D) 近C→(↓↘→↓↘→C) 近C→C连打×3→(↓↘→C)
强力	蹲B或蹲A→A或蹲A→(→↓↘K)或(↓↘→↓↘→P)

可以在各个位置用飞行道具打击敌人，无论天空还是地面均可牵制敌人的行动。在攻击中注意敌人的前紧急回避，用投技来破解。

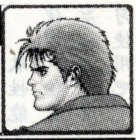
THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

被称为『波升之王』的里坂崎獠，虽然同样是有用的招式较少，不过由于虎煌拳的由招快，所以对手跳过来的话，绝对可以赶得及用虎炮对空；至于较强的连续技，都可算是蹲下B↓蹲下C↓龙虎乱舞了。攻击的同时，必须要注意敌人进行的动作，除了用虎咆攻击外，暂烈拳也可以将敌我双方的距离拉远，很有趣的是此招可以打击前后紧急回避的对手。

另外一种攻击方式，是用坂崎良快速的拳脚，在敌人招术的破绽之间进行攻击，可能会很费时间，但是安全率却是最高的。

THE KIFN OF FIGHTERS

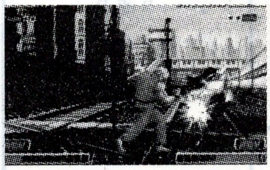
里·坂崎良

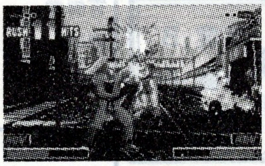


投技	
谷落	→或←+C
巴投	→或←+D
特殊技	
水柱割	→+A
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
空中虎煌拳	跳跃中↓↘→+A或C
虎咆	→↓↘+A或C
暂烈拳	→←→+A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	×
垂直蹴	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技	
特殊技名	能否抵消
冰柱割	×





总合评分 **B**

速度:B
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×4→B 蹲C→(→↓←D)
中级	蹲B或蹲A→蹲B→A→(→↓←K) 蹲C→(↓↘→↓←A)
强力	跳D→蹲B→蹲C→(↓↘→↘↓↙←C)

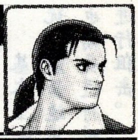
脚的攻击依然是主体，进攻与防守都要靠里人物专用的技巧，这里要掌握的是能先看穿敌人的下一步行动，给对方以极大的伤害。

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

虽然同样拥有远程飞行道具，不过由于龙击拳的收招慢，而且龙牙的无敌时间不长，所以用波升战术不大可行；幻影脚作较高跳跃的对空的确是十分好；至于连续技方面，大家可以靠飞燕疾风脚为主。幻影脚的攻击也是有很高使用率的，A使出收招快，因为A或C的攻击力都相同，所以尽量用收招快的必杀技进行攻击。另外敌方要使用突进系必杀技的话，使用时的时间是很重要的，一旦不能命中敌人，会带来很大的伤害。另外，龙虎乱舞的判定很低，不利于直接使用，用在连续技中也要使用轻拳发出的龙虎乱舞。

THE KIFN OF FIGHTERS

里·罗伯特

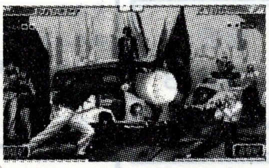


投技	
龙跳脚	→或←+C
首切投	→或←+D
特殊技	
龙翻蹴	→+B
凶龙降脚蹴	→+A
必杀技	
龙击拳	↓↘→+A或C
龙牙	→↓↘+A或C
幻影脚	→←→+B或D
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B或D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	×	○	○	×
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直蹴	×	○	×	○
斜跳	×	○	×	○

特殊技	
特殊技名	能否抵消
龙翻蹴	○
勾龙降脚蹴	×





总合评分 **B**

速度:B
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲C→(→↓←D) 蹲C→(↓↘→↓←A)
中级	近C→(→B)→(→↓←D) 蹲B或蹲A→近B→(→↓↘A)
强力	近C→(→B)→(↓↘→↓←A)

THE KIFN OF FIGHTERS 里·坂崎由莉



投技	
鬼张手	→或←+C
SILENT 投	→或←+D
燕落	空中近敌↑以外+C或D
特殊技	
燕翼	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A或C
雷煌拳	↓↘→+B或D
碎破	↓↙←+A或C
百烈掌	→↘↓↙←+B或D
超必杀技	
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
灭鬼斩空牙	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	×	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	○	×	×	×
斜跳	○	×	×	×

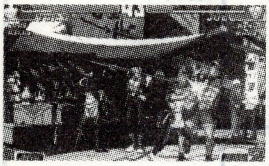
特殊技	
特殊技名	能否抵消
燕翼	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

与普通版由里的战法差不多，大家可以用虎煌拳及雷煌拳作牵制攻击，对手跳过来的话就用碎破或蹲下C对空；防御不能的虎煌拳，大家可以在对手在空中中了虎煌拳之后使用；至于连续技方面，大家虽然多些使用灭鬼斩空牙，因为威力实在是非常大！

由莉此版本的百烈掌是不能防御的移动系必杀技，一旦攻击敌人，因为速度非常快，所以不是轻易能被防守的住，因此在双方处于僵持状态下，用此招进行攻击可以给敌人以突袭的伤害，不过招术的破绽很大，敌人也有可能使用其它必杀技与其拼血，因此防御力低的由莉要小心。

从性能上看，有些地方不如98版的优秀，但是于杀伤力及判定上要明显比98版强许多，百烈掌是进攻的主机，练习使用吧！





总合评分 B

速度:B
力量:B
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B 蹲C→(↓↘→C)
中级	蹲B→蹲C→(↓↘→↓←K) 蹲C→(↓↘→↓←B或D) 近C→(↓↘→↓↘→A或C)
强力	蹲B或蹲A→A或蹲A→(↓↘→↓↘→P)

THE KIFN OF FIGHTERS 里·不知火舞



投技	
不知火刚临	→或←+C
风车崩	→或←+D
梦樱	跳跃中↑以外+C或D
特殊技	
红鹤的舞	↘+B
黑燕的舞	→+B
大轮风车落	跃跃中↓+A
必杀技	
花蝶扇	↓↘→+A或C
龙炎舞	↓↙←+A或C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B或D
ムササビ的舞	↓蓄力↑+A或C
	跳跃中↓↙←+A或C
小夜千鸟	↓↙←+B或D
超必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B或D
花岚	↓↘→↓↘→+A或C

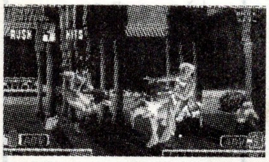
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	×	×	×	×
蹲下	×	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	○
斜跳	○	×	×	○

特殊技	
特殊技名	能否抵消
红鹤之舞	×
黑燕之舞	×(连)
大辆风车落	○

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

战法可算是与普通版不知火舞一样，但对空方面就转为小夜千鸟，而连续技就转为花岚，她亦是一个与普通版角色较为相似的一名角色。在依靠小夜千鸟进行攻击时，大家会发现此招是属于攻击范围极大的必杀技，除了用来攻击天空中的敌人，还可以截击离角色有一定距离的选手，但是出招时角色会踏前一步，因此这正是本招的破绽，用收招比较快的B使出吧！在超必杀技方面，花岚的判定很强，而且属于突进系必杀技，A和C使出的距离不一样，但是攻击力基本相同，根据当时的情况来选择。

基本上一切水平均高过98版，就看玩家能否适应这一转变，而且在战斗时也需要进行对敌方行动的预测，并提前进行狙击。





总合评分 A

速度:A
力量:B
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	近C→(←↓→D)
中级	近C→(↓↙←↓→D) 蹲B或蹲A→近A或近B→(↓↙←C)或(↓↘→↓↘→P)
强力	斩无发现

THE KIFN OF FIGHTERS

真·七枷社



THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

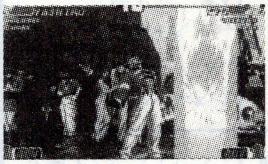
利用投技制胜的他，当然要领依靠他强劲的通常技来转助；在近身战时大家可以用无敌时间较长的淬大地来捉对手，利用于当身投战术亦可以，当得手后大家可以用超重击攻击对手，将对手轰得远远，然后用哽大地来储气，又或者用大跳D来攻击对手，然后将摇杆拉一直拉前，这就可以与对手交换位置，对手在这时有机会因挡错了方向而再次中招；在对手挡着的时候抵消挫大地亦是很好的攻击方法，但若这一个方法不可行的话，大家可以用挫大地来作远距离对空；至于暗黑地狱极乐落的攻击力太低，大家可以不用，除非你是处于MAX状态吧！另外，若有超必杀技的话，爆气与对手战斗亦是可以大大增强对手的伤害。

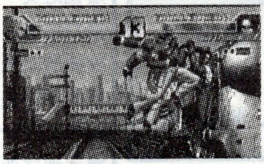
与大门五郎相同为指令投的达人，许多喜爱指令投的朋友都选其为使用角色。用普通技来近身可得到意想不到的效果。

投技	
缚	→或←+C
幕	→或←+D
特殊技	
朔	→+A
武	→+B
必杀技	
哽	→↘↓↙←→+A或C
淬	←↙↓↘→+A或C
踊	←↙↓↘→+B或D
挫	↓↙←+A或C
超必杀技	
荒	↓↘→↓↘→+B或D
吼	↓↘→↓↘→+A或C
地狱	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
裂	×
武	○





总合评分 **A**

速度:A
力量:A
判定:S

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲A×3→A→B
中级	蹲B或蹲A→近A→蹲C→(→B) 蹲C→(→B)或(→A)→(→↓←→A或C)
强力	蹲C→(→B)或(→A)→(→↓←→↓←A或C) 蹲B或蹲A→近A→(→↓←→P)或(→↓←→↓←P)

THE KIFN OF FIGHTERS

真·莎米



THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

由投技转化成打击技的她，虽不如普通版SHERMIE般强，不过她依然是一个不俗的角色；八咫雉之鞭及无月之雷云可以用作牵制对手；雷神之杖则是对付爱用对空支的对手，又或者作解围之用；至于连续技方面，用跳前C击中对手背部→近距离站立C→铭雷→重八咫雉之鞭是十分好用的连续技；对空方面除了有蹲下C之外，用宿命·幻影·震死亦是十分好的方法；至于强劲的连续技方面，蹲下B→站立B(1 HIT)→暗黑雷光拳是绝对实用的连续技。

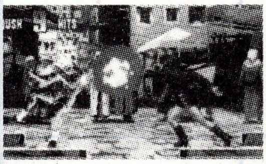
要作到真正的胜利，是需要猜重敌人的下一步行动。

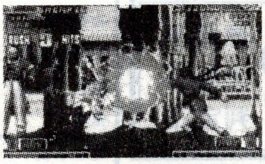
猜测敌人动向是这一类角色使用者所必备的，只有这样才能将敌人压制在自己的控制范围中。另外，如果敌人接近，要使用投技破解。

投技	
爆雷	→或←+C
远雷	→或←+D
特殊技	
句雷	→+B
必杀技	
八咫雉之鞭	↓↙←+A或C
斜日之踊	↓↙←+B或D
无月之雷云	←↙↓↘→+A或B或C或D
雷神之杖	跳跃中↓↘→+B或D
超必杀技	
宿命·幻影·震死	↓↘→↓↘→+B或D
暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	×
远距离站立	○	○	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技 特殊技名	能否抵消
句雷	×





总合评分 **B**

速度:B
力量:B
判定:B

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	斩无发现
中级	蹲C→(→B×2)→(↓↙←C) 蹲C→(↓↘→↓↘→A或C)
强力	蹲B或蹲A→B1段→(↓↘→↓↘→P)

THE KIFN OF FIGHTERS

真·克里丝



投技	
地之罚	→或←+C
天之罪	→或←+D
特殊技	
无朋之斧	→+A
受刑之鬼	→+B
截断之琴	↘+B
必杀技	
屠镜之炎	↓↙←+A或C
摘月之炎	→↓↘+A或C
咬四肢之炎	←↙↓↘→+B
射太阳之炎	↓↘→+A或C
超必杀技	
拂大地之业果	↓↘→↓↘→+A或C
暗黑大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C

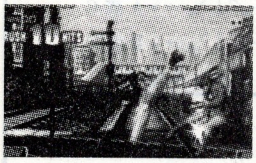
通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直蹴	×	×	○	×
斜跳	×	×	×	×

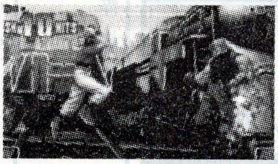
特殊技	
特殊技名	能否抵消
无用之斧	○
受刑之鬼	×
截断之琴	×

THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

通常技的使用方法中算与普通CHRIS一样，但要常用的就是咬四肢之炎，虽然威力不高，但在之后可以CANCEL轻摘月之炎，的确算得上实用；射太阳之炎的出招时间太慢，所以往往在使出时都会给对手反击，不过若对手中了的话，大家记得上前用各种方式追打；对空方面大家可以用轻摘月之炎，至于强劲的连续技方面，拂大地之劫火比暗黑大蛇薙较为适合。指令投的攻击判定很大，接用在连续技中会给敌人很大的伤害，而且招术命中以后，给予敌人追打的时候，可以选用各种各样的必杀技，如果善于使用超必杀，也可以给对方千万很大伤害。

快速进攻，近身用普通攻击并接指令投，远战可以用飞行道具来牵制敌人进攻，把超必杀接入到连续技中是胜利的关键。





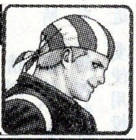
总合评分 **A**
速度:A
力量:A
判定:A

THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→B
中级	近C→(→A)→(↓↙←↓→A) 近C→(→A)→(←↓→B或D)→(→↓↘A)
强力	蹲B→蹲A或A→(→A)→(←↓→K)或(↓↙←↓→P) 蹲B或蹲A→蹲C→(→A)→(↓↙←C)或(↓↙←↓→P)

THE KIFN OF FIGHTERS

里·比利



投技	
地狱落	→或←+C
一本钓投	→或←+D
特殊技	
大回转蹴	→+A
棒高跳跃	→+B
必杀技	
三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打中↓↘→+A或C
收购 棍	A键连打
集点连破棍	C键连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
雀落	↓↙←+A或C
超必杀技	
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A或C
大旋风	↓↘→↓↘→+A或C

通常技	能否抵消			
形式	A(轻P)	B(轻K)	C(重P)	D(重K)
近距离站立	○	○	○	○
远距离站立	○	×	×	×
蹲下	×	×	○	×
垂直蹴	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

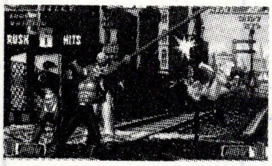
特殊技	
特殊技名	能否抵消
大回转蹴	×
持杆跳蹴	×

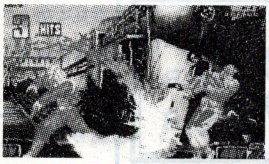
THE KING OF FIGHTERS 98 个人综合分析

与普通版BILLY的战法可谓一模一样，但大空可以用雀落来作为对较高跳跃的对空，而在蹲下C击中对手时，大家可以CANCEL SALAMENDA STREAM来作为连续技。

在饿狼中爱使用本角色的朋友，在本次的KOF中还可以应用比利长棍以及强大攻击力的特点，换句话说，等待时机，一旦对方出现破绽，可利用必杀技或者普通技给敌人以重创，取得优势以后，用比利多方位的进攻，来封住敌人的反扑，这时对于使用者也有很高的要求，本次KOF的比利无论是必杀技还是普通技判定都不高，所以攻击的时间最为重要。

比98版要有不少优势，攻击的范围尤其是对空攻击将加大到满屏。但只有很弱的必杀技判定让使用者很是特别麻烦。





总合评分 **B**
速度:B
力量:B
判定:B

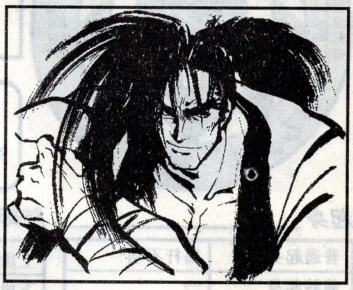
THE KING OF FIGHTERS 98 特别推荐连续技

入门	蹲B×3→蹲A 蹲B×2→近B→(→A)
中级	蹲C→(←↓→A)→(↓↘→A或C) 蹲C→(↓↘→↓↘→C) 蹲C或近D→(→↓↘D)→(↓↙←C)
强力	蹲C或近D→(↓↘→↓←C)



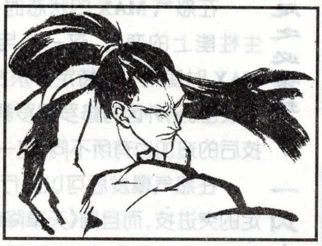
侍魂【首创的刀剑类格斗游戏】

SNK 中的第一款刀剑类对战 ACT。邪教首领天草四郎时贞复活了，于是在天草引起的各种骚乱中，有十二位战士带着不同的目的而展开了对天草的讨伐战。游戏中引入了"拼剑"及"道具投入"的全新系统，使得玩家在紧张而刺激的对战中增加了无穷的乐趣。游戏的画面及音乐，包括大多数角色，都带有明显的日本风格，武士道的精神都融入到那刀、剑的交锋中。本作在当时得到了很大的好评，正是因为如此才使得这一系列能向后继续的发展。作为"开山"之作，免不了于内容中也存在不少的错误，而且个别角色的强劲也有些过份，不过幸好大家对本作还是抱着友善的态度，所以在当时也没有听到有太多的朋友谈论有关本作的缺点。



真侍魂——霸王丸的地狱变【本系列的顶峰之作】

由魔界统治者帮助并复活的天草，被霸王丸击败，但没有多久之后，前代中参加讨伐天草的战士们相继遭到了魔物的攻击，而且新的灾难再次降临人间。为了追查这次新灾难的原因，战士们再次踏上了战斗的道路。本次 SNK 为战士的团体中又加入了四位新人，他们分别为：查姆查姆、牙神幻十神、花讽院和仲及莱锡姆。游戏基本保留了前作中的设定，又再次加入了"滚动"、"下卧"、"小跳跃"及"挑衅"，在角色满怒的情况下，还可以使用"武器破坏技"来击毁敌方的武器。



对于"真侍魂"不想再作过多评价了，简直就是本系列中至今为止最为优秀的。这种对战的形式到此已经是极至了，这也是为什么"侍魂"之后的各代都不再沿用这一方式的原因。想体验一下刺激的感觉吗?去街机厅试一试便可以从中了解到。

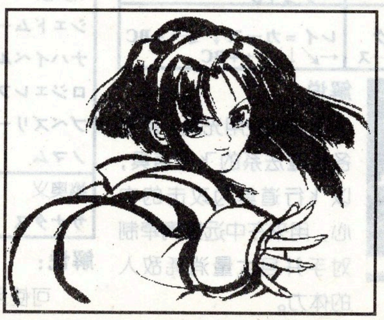
侍魂——斩红郎无双剑【完全改变的全新系统】

本次的战士再次集合，任务改为与壬无月斩红郎交手。这次新选手加入是很成功的，失忆的绯雨闲丸、僵尸般的首斩破沙罗、和仲的孙子花讽院骸罗，拥有冰之精灵的莉姆露露和第一代 BOSS 天草四郎时贞。本次的变化极大，首先人物选择时，有"修罗"与"罗刹"之分，这分别代表不同的性格，性格不同自然招术及判定也会有所变化。之后再选择玩者的等级，"剑圣"、"剑豪"和"剑客"分别代表不同的水平，对战中则有空防、中段攻击、后闪、蓄气出现，使得战斗更加丰富。虽有大量新要素的加入，但作品本身却没能吸引住大量玩家，可以说这一新系统没有完成他的任务，玩家还"沉迷"于"真侍魂"中，只有少数人因为喜爱新加入的角色，才会在"斩红郎"的世界中搏杀。

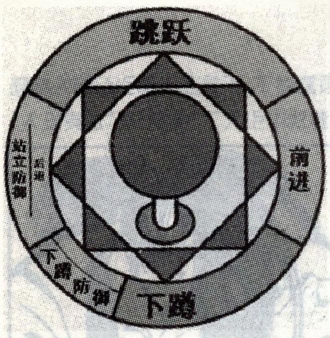


侍魂——天草降临【本系列中极具爽快感的一代】

故事到此已经是第四次的武士出战，参加的角色依然是朋友们熟知的人物，而且还有前两作中的人气人物回归。与"斩红郎无双剑"相同，也需要选择"修罗"与"罗刹"，在作战中的设定也与"斩红郎无双剑"基本一致，只是加入了"著名"的十四连斩。因为总结了上一代的缺点，所以本作基本上没有太大的缺陷，于是把"侍魂"的爱好者们再次吸引过来。当然这也不排除华丽且爽快异常的十四连斩吸引了大家。



相对"斩红郎无双剑"来说是成功的一作，近期 SNK 还会制作 2D 版的"天草降临 2"，可见"天草降临"在玩家心中的地位还是很高的。



基本操作

Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ
弱攻击	强攻击	特殊攻击	全方位移动

具体的移动方法请参阅下面的详细介绍。

起身

普通起身	摇杆不动
前转起身	→
后转起身	←
里横转起身	↖or↑or↗
前横转起身	↙or↓or↘
起身中段攻击	起身中 A
起身下段攻击	起身中 B

移动

小移动	↖or↑or↗短入力
大移动	↖or↑or↗长入力
自由冲刺	8 个方向 + D
快速短移动	→短入力或→→ + D
快速下蹲	↘↘
跳开	←短入力或←← + D
快速行动(里)	↖or↑or↗短入力 + D
快速行动(前)	↙or↓or↘短入力 + D

防御

上段防御	←
下段防御	↙or↓or↘
空中防御	空中按 A
防御前进	→

投技

基本投	C
前方投	→ + C
后方投	← + C
空中投	↖ + C
地面投	↘ + C

怒

怒爆发	ABC(有怒格存在时)
连斩	A、B、C 组合的变化(怒爆发后)
一闪	BCD(怒爆发后)

系统解说

投技

本作中的投技依然是破坏敌人防御的好办法,在进行完基本投后可以进行其它特别投的追加,在特别投中只有地面投能够起到伤害的效果,其它特别投使用后需要用普通技或必杀技进行追击才能起到造成伤害的效果,但是总的来看还是采用地面投比较安全。

技量槽

本游戏加入了技量这一数值,它的表现是通过在游戏屏幕左下角的表格内。通常情况下为黄色,一但使用 **S·C·S** 以及防御取消必杀技和移动时都会消耗技量,一但技量消耗完毕则不能使出以上的技巧。

	移动速度	技量消费
里移动	普通	普通
前移动	普通	普通
前进移动	快	少
后退移动	慢	多

边界

这次每一个战斗的场景都不是无限大的,有的场景拥有界墙,而有的场景则没有,如果能够合理的运用边界,可以在对战中取得很大的效果。当对手被击打到界墙上时,对手会自动进入防御不能状态,于是便可以进行连续技或必杀技攻击,如没有界墙对手则会被击出界,我方便可获胜。

防御取消技

在对手进行进攻时,我方防御成功后立即输入必杀技则可抵消我方的防御硬直时间,这是本作中新加入的要素。在使用防御抵消技时是会消耗大量的技量值,因此大家要慎重使用。另外选择进行防御抵消的必杀技必须是出招极为迅速的技巧,而且攻击判定还必须要与敌人正处在的位置相同。

怒之必杀技

在怒气 **MAX** 的状态时,使用角色的一部分必杀技会发生性能上的变化,这一点与《天草降临》相同。另外在怒气 **MAX** 时使用一些特定必杀技后可以进行平常不能使用的追加攻击。另外因为修罗和罗刹两种剑质不同,所以可进行必杀技后的追加也有所不同,这一点希望大家能够注意。

一闪

在怒气爆发后可以进行一闪,一闪是高速的带有中段判定的突进技,而且同《天草降临》一样也具有极高的攻击力,可以在己方形势危机的时刻造成一发逆转的效果。在一闪出现并命中对手而且造成对手死亡时会有特定的画面显示。

S·C·S

与《天草降临》中 **14** 连斩大同小异的技巧,也是由 **C+D** 进行启动,而后利用 **A** 或 **B** 的连续输入进行快速的斩杀,不过只能有 **12** 连斩。而且在第 **2**、**6** 和 **10** 斩时会出现上段或下段的攻击判定选择,使用者必须正确的选择,而被攻击者如果判断正确的话也可以先行对方的连斩进行。

注:以上解说通用于《侍魂 64》。



▼使用当身技还可以防御飞行道具。





▲对于空中的飞行道具攻击要小心。



罗刹 反面的阿斯拉

飞行道具是关键

技名	指令
レ=イルバグ★	↓↘→ + A 或 B
レイ・マール	→↓↘ + A 或 B
レアシイマ	→↘↓↙← + A 或 B
ノア=ラテム	←↓↙ + D
レイ=カース	→↓↘ + D
秘奥义	
リーシ=エーク	レイ=カース↓↘→ + BC
レイ=ファ=ラース	←↙↓↘→ + BC

解说:

可以使用光线、雷及各种魔法系的飞行道具,以飞行道具为攻击的中心,用来在中远距离牵制对手并且大量消耗敌人的体力。



修罗 阿斯拉

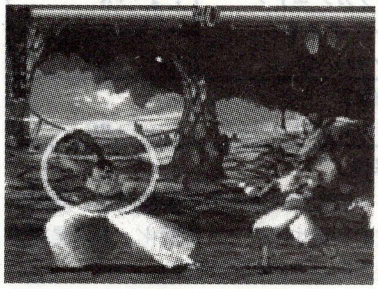
擅长打击系

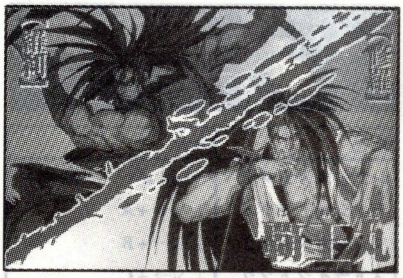
技名	指令
レフィシュル	→↘↓↙← + A 或 B
(フェイク)	→↘↓↙← + C
(移动)	→↘↓↙← + D
シェドムーサ★	↓↘→ + A 或 B
ナハイベル	←↓↙ + A 或 B
ロジエレフ★	→↓↘ + A 或 B
ブベズリーブ	←↙↓↘→ + C
ノマム	←↓↙ + C
秘奥义	
サナタス	←↙↓↘→ + BC

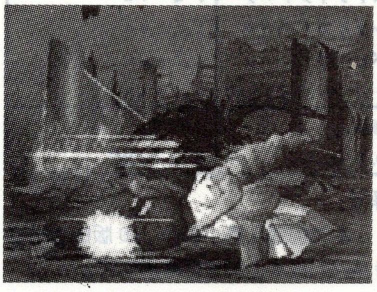
解说:

可使用多种武器的全方面角色。

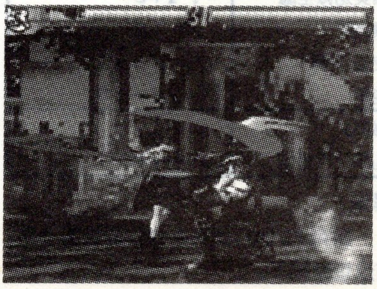



◀牙神突带有突然袭击的效果。




◀罗刹版的代名词——刚破。




◀这是属于乱舞系的秘奥义。



罗刹 牙神幻十郎

与过去相同的判定

技名	出招
百鬼杀★	↓↘→+A或B
牙神突	→↘↓↙←+A或B
紫暮	←↓↙+A或B
杯碎	→↘↓↙←+C
赌场荒	←↓↙+C
秘奥义	
役缚	↓↘→+BC

解说：

摆脱了飞行道具束缚的牙神将展开长刀的乱舞，攻击的伤害力可能不是很大，但是拥有华丽且实用的各种必杀技。秘奥义的伤害力惊人。



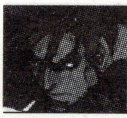
修罗 牙神幻十郎

仿佛比前作要差

技名	出招
光翼刃	→↓↘+A或B
樱华斩	↓↙←+A或B
三连杀"牙"★	↓↘→+A或B
"角"★	"牙"中↓↘→+A或B
"烧"★	"角"中↓↘→+A或B
霞刃	→↓↘+C
杯割	↓↘→+C
秘奥义	
五光斩	→↓↘+BC

解说：

与2D侍魂的牙神基本相同，可以说是2D侍魂的再现。



罗刹 霸王丸

连续技重视

技名	出招
弧月斩★	→↓↘+A或B
旋风裂斩★	↓↘→+A或B
烈震斩	←↓↙+A或B
酒瓶打	↓↙←+C
刚破	→↓↘+C
穗雉	刚破中↓↘→+A
波涛	穗雉中↓↘→+B
天霸凄煌斩	怒MAX时波涛中→↘↓↙←+AB
怒涛断	←↙↓↘→+C
秘奥义	
天霸神灭斩	←↓↙+BC

解说：不再拥有由刚破开始的连续技。



修罗 霸王丸

依然是拔群的角色

技名	出招
弧月斩★	→↓↘+A中B
旋风裂斩★	↓↘→+A或B
烈震斩	←↓↙+A或B
酒瓶打	↓↙←+C
豪杰投	→↓↘+C
秘奥义	
天霸封神斩	→↓↘BC

解说：

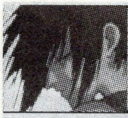
修罗的霸王丸可以说是一直没有太大的变化，而且攻击的判定也与前作基本相同，可以熟练使用前作中霸王丸的玩家放操作吧！



罗刹 色

魔性的少女

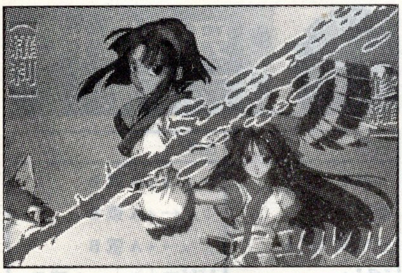
技名	指令
无忧华	←↓↙+C
无明	→↓↘+C
波罗夷	怒MAX时→↓↘+AB
无常	←↓↙+A或B
慈悲	←↓↙+C
苍空神	→↓↘+D
颇梨	苍空神中→↓↘+A
摩尼	苍空神中→↓↘+B
于伽	怒MAX时苍空神中→↓↘+AB
秘奥义	
色蕴	苍空神中↓↘→+BC
色哭	↓↘→+BC

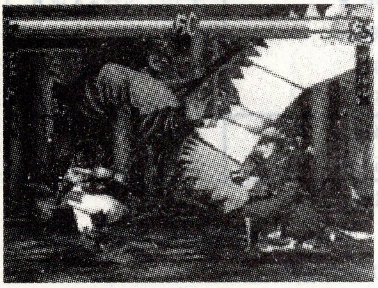


修罗 色

华丽的招术

技名	指令
天炮轮★	→↓↘+A或B
露拔★	↓↘→+A或B
空华"阿"	↓↘→+D
"牛"	↓↙←+D
首刀	←↓↙+C
黄泉落	→↓↘+C
颚	黄泉落中←→+A
莲华舞	空中↓↘→+C
(结跏趺座)	空华中 C
升华	结跏趺座吕 A
秘奥义	
天魔波旬	→↓↘+BC





◀从图中很难判定鹰所在的方向。

罗刹 娜可露露

全新的设定

技名	指令
カムイ リムゼ★	←↓↙+A 或 B
アンヌ ムツベ★	←↙↓+A 或 B
レラ ムツベ★	→↓↘+A 或 B
カムイ シキテ	↓↘→+A 或 B
疾走 流转胸击刃	↓↘→+C
シクルゥ乘	↓↙←+D
圆舞刚脚(圆舞双掌)	→↓↘+C
秘奥义	
イルスカ エムシ ネワ シキテ	↓↙←+BC

解说：

与狼的共同技这次有所增加，尤其是圆舞刚脚更为明显。

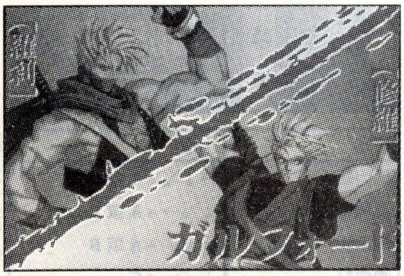
修罗 娜可露露

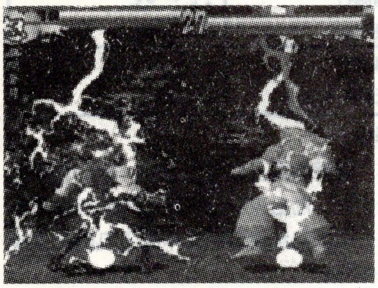
可放心使用的角色

技名	指令
カムイ リムセ★	←↓↙+A 或 B
アンヌ ムツベ★	←↙↓+A 或 B
レラ ムツベ★	→↓↘+A 或 B
シチカプ エトゥ	↓↘→+A
レラ オ チキリ	→↓↘+C
ママハハ掴	↓↙←+D
秘奥义	
イルスカ アトロ リムセ	↓↘→+BC

解说：

因为是大家都爱使用的角色，所以本次的判定也没有太大的变化，依然是靠着强大的必杀技判定来战斗。





◀这是罗刹版的秘奥义攻击。

罗刹 加尔福特

闪电的代言人

技名	指令
シャドーコピー	→←↙↓↘→+A 或 B
プラズマブレード★	↓↘→+A 或 B
プラズマブレイク★	→↓↘+A 或 B
プラズマファクト	←↓↙+D
ストライクヘッズ	→↓↘+C
L. S. T.	怒 MAX 时←↙↓↘→+AB
秘奥义	
T. B. C.	→↓↘+BC

解说：

因为没有了巴比，所以攻击的属性都带有雷电，靠着快速的移动给敌人以意想不到的攻击。

修罗 加尔福特

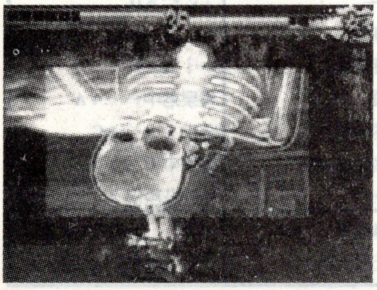
巴比！巴比！

技名	指令
レプリカアタック	→↘↓↙←+A 或 B
ラッシュドッグ★	↓↘→+A
マシンガンドッグ	↓↘→+B
ストライクドッグ	↓↘→+C
レプリカドッグ★	↓↙←+A
パピィ掴	↓↙←+C
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+B
秘奥义	
D. D. D.	↓↘→+BC

解说：

本次的变化要小很多，3D 版的加尔福特(修罗)基本上就是这种形态了。





◀这是进行摔投中的画面。

罗刹 服部半藏

投技的达人

技名	指令
猿舞	←↓↙+A 或 B 或 C 或 D
蜘蛛走	↓↘→+D
爆韵	跳跃动作中 ABCD
落★	→↓↘C
上段当身	→↓↘+A
下段当身	→↓↘+B
罚	←↙↓↘→+C
雷	→↘↓↙←+C
雹	↘+C
秘奥义	
真落	←↙↓↘→+BC·→↓↘+C

解说：多彩的连续投技给敌人以伤害。

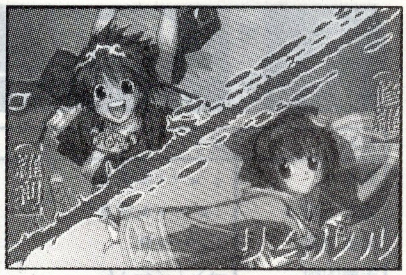
修罗 服部半藏

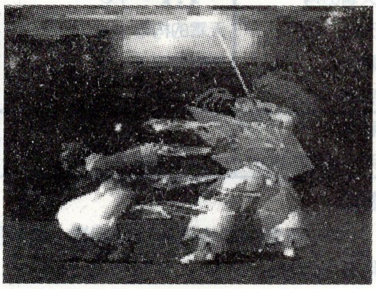
2D 的再现

技名	指令
影分身	→←↙↓↘→+A 或 B
烈风手里剑★	↓↘→+A 或 B
爆炎龙★	↓↙←+A 或 B
爆炎龙微尘隐	→↓↘+C
爆炎阵	↓↙←+C
空蝉 天舞	→↘↓↙←+A
地斩	→↘↓↙←+B
秘奥义	
乱烈风手里剑	↓↘→+BC

解说：

拥有 2D 时代所有必杀技的服部半藏，在这里登场了。





◀以直线攻击的修罗版必杀技。



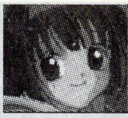
罗刹

莉姆露露

水晶的攻击是关键·

技名	指令
ルプシ トウム	←↓↙+D
コンル ストゥ ルプシ トゥム	ルプシ トウム中←↓↙+C
ルプシ テク ヌム	→↘↓↙←+C
コンル メム★	↓↙←+A 或 B
カムイ シトウキ	←↓↙+A 或 B
エプンキネ コンル	ダメージ动作中 ABCD
アラカ アラカ	→↓↘+C
カルカルセ(シヌ)	↓↘→+D 或↘+D
(エンカ)	↓↙→+D 或↙+D
秘奥义	
ルヤンペ コンル ノチゥ	↓↘→+BC

解说:水晶的攻击将左右着胜负。



修罗

莉姆露露

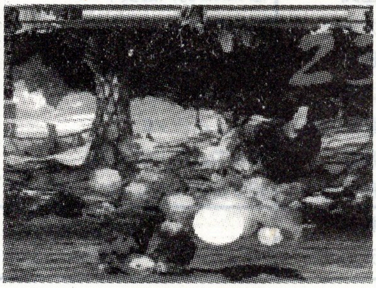
快速!机动!

技名	指令
ルプシ クアレ★	↓↘→+A 或 B
コンル ノンノ★	→↓↘+A 或 B
ウプン オトプ	↓↙←+A 或 B
コンル シラル	空中↓+C
エタイエ シノッ	→↓↘+C
カルカルセ(シヌ)	↓↘→+D 或↘+D
(エンカ)	↓↙→+D 或↙+D
秘奥义	
ルプシ カムイ エムシ	↓↘→+BC

解说:

连续的前转和后转以及灵活的身手可以将对手玩弄于手掌之中。





◀依然持有乱舞的必杀技。

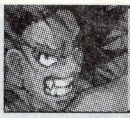


罗刹

炎邪火月

邪恶火焰的复苏

技名	指令
火炎击★	←↓↙+A 或 B
六道烈火	↓↘→+C
"爆"	拔中↓↘→+A
"灭"	爆中↓↘→+B
"地狱道""饿鬼道"	怒 MAX 时↓↘→+AB
"畜生道"	饿鬼道中↓↘→+A
"修罗道"	畜生道中↓↘→+B
"人道"	修罗道中→↓↘+C
"天道"	人道中→↘↓↙←+D
炎热狱★	→↓↘+A 或 B
炎皇转身	←↓↙+D
绝烧骑马式 喷虎	→↘↓↙←+C
肘打炎迅掌	→↓↘+C
秘奥义	
狂觉醒	←↓↙+BC



修罗

风间火月

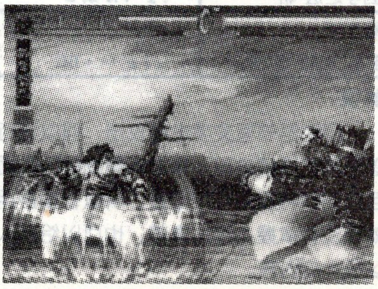
使用火焰的男子

技名	指令
不动弹★	↓↘→+A 或 B
大爆杀★	→↓↘+A 或 B
灭炎	↓↙←+D
炎灭	←↓↙+A 或 B
地龙炎	→↘↓↙←+A 或 B 或 C
肘打炎迅掌	→↓↘+C
秘奥义	
大炎上	→↘↓↙←+BC

解说:

火柱依然是他的飞行道具,攻击的时候要以火焰作为攻击的主体,秘奥义的使用也要小心。





◀这时进行连打可以增加威力。



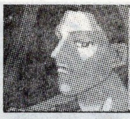
罗刹

水邪苍月

邪恶的使者

必杀技	
莲华水舞"青莲华"	↓↘→+C
"红莲华""青莲华"中	↓↘→+A
"白莲华""红莲华"中	↓↘→+B
翔月★	→↓↘+A 或 B
水月★	↓↙←+A 或 B
破月	跳跃动作中 ABCD
圆月	←↓↙+C
水皇转身	←↓↙+D
秘奥义	
天升莲华	↓↘→+BC · ↓↘→+A · ↓↘→+B · ↓↘→+C · ABCD

解说:必杀技中是以脚攻击为主体的。



修罗

风间苍月

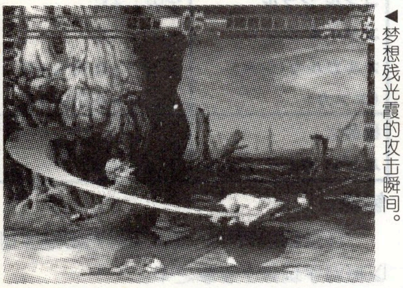
艺术性的攻击

技名	指令
死月	空中↓↙←+C
月光	→↓↘+A 或 B 或 C
浮月	↓↘→+C
月轮波(空中可)★	↓↘→+A 或 B
召唤	↓↙←+D
秘奥义	
月升水柱波	→↘↓↙←+BC

解说:

有些像 KOF' 96 中的高尼茨,拥有着变幻莫测的攻击范围,但是如果由玩家自己来控制的话,可能达不到那种变化莫测的感觉。





◀梦想残光霞的攻击瞬间。



罗刹 橘右京
武器攻击远

技名	指令
燕返★	空中↓↘→+A 或 B
朝风	←↓↙+A
夕风	←↓↙+B
胧刀	↓↘→+A 或 B(×3)
雪崩	→↓↘+C
梦想霞★	↓↙←+A 或 B 或 C
秘奥义	
梦想残光霞	←↙↓↘→+BC

解说:

连续输入的技巧被保持了下来，而且判定也加强了许多，作为攻击的主要环节一定要掌握。

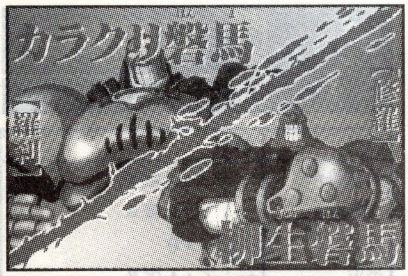


修罗 橘右京
拥有燕返的技巧

技名	指令
燕返★	↓↘→+A 或 B
秘剑 细雪★	↓↙←+A 或 B
非剑 细雪	↓↙←+D
天霸的构	→↘↓↙←+C
天风	天霜的构中 A
霜风	天霜构中 B
雪崩	→↓↘+C
秘奥义	
燕六连(空中可)	→↓↘+BC

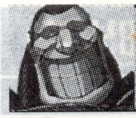
解说:

与 2D 侍魂中的桔右京很相像，而且还拥有当身技。





◀可以进行地面的潜入。



罗刹 カラクリ磐马
移形换位

技名	指令
カラクリ一番起动 铁碎丸★	↓↘→+A 或 B
カラクリ五番起动 怒里流	→↘↓↙←+A 或 B
カラクリ二番起动 蛇威炉	←↙↓↘→+C
カラクリ十七番起动 热热骂穴★	←↓↙+A 或 B
カラクリ九番起动 常沌埒手	→↓↘+A 或 B
カラクリ四番起动 齿止刀	←↓↙+C
秘奥义	
カラクリ四拾三番起动 魔神丸	↓↘→+BC

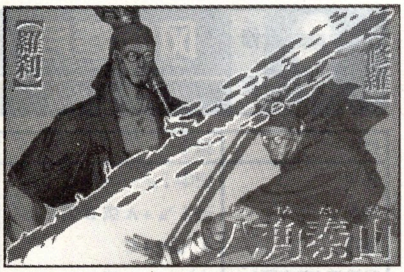
解说:

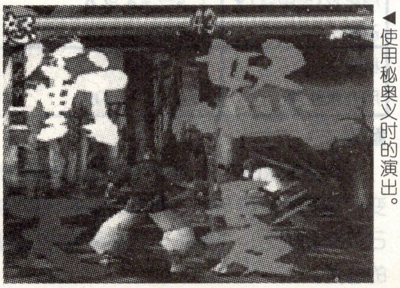
罗刹的角色可以说是变化多端，这不止是说他的攻击，而是其一些变换方位的特殊技。



修罗 柳生磐马
摔投！摔投！

技名	指令
腕打远心投	←↙↓↘→+C
四肢破坏固	腕打远心投中←↙↓↘→+A
粉碎大落下	腕打远心投中←↙↓↘→+B
山岚	怒 MAX 时共通投中 AB
大外刈	共通投中 A
巴投	共通投中 B
大攫槛	→↓↘+C
颜碎旋风打★	→↘↓↙←+C
放投	相手中↙或↓或↘+C
原爆固	相手背后→↓↘+C
秘奥义	
天地大洛	←↙↓↘→+BC·→↓↘+A·→↓↘+B





◀使用秘奥义时的演出。



罗刹 八角泰山
笔技

必杀技	指令
封字之法"炎"★	↓↘→+A 或 B
封字之法"喷"★	→↘↓↙←+A 或 B 或 C
封字之法"封印"	↓↘→+C
封字之法"乱"	↓↙←+C
封字之法"因果"	←↓↙+C
秘奥义	
封字之法禁手"炎炎爆"	←↙↓↘→+BC

解说:

虽然与修罗相同也使用共同的武器，但是一旦攻击起来其中的变化就不是修罗可以比拟的了，擅于用多彩变化攻击的玩家可选用此人。



修罗 八角泰山
判定的位置很特别

必杀技	指令
封字之法"炎"★	↓↘→+A 或 B
封字之法"风"★	→↘↓↙←+A 或 B
封字之法"雷"	→↓↘+A 或 B
封字之法"斩"	←↓↙+A 或 B
秘奥义	
封字之法禁手"怒发冲天"	→↘↓↙←+BC

解说:

用毛笔书写文字进行攻击，可以进行必杀技的连续进攻，作为新登场的角色而且还拥有特别的判定位置，所以初期使用就算没有掌握人物的真髓，也可以给敌人以很大的伤害。

饿狼传说系列综述

FATAL FURY

饿狼传说系列的历史

THE HISTORY OF FATAL FURY

在 **NEO GEO** 格斗系列中，饿狼传说可算是最早登场的系列了，迄今为止已推出至第七作，可称 **NEO GEO** 作品中最长寿的一个。但在众多的系列里，饿狼为何能至今长盛不衰呢？相信一般玩家都能说出作品系统变化多样、角色塑造充满个性等等要素，但对于饿狼系列进行一番系统性的解析，迄今为止还没有太完全的文章。这里，我们在饿狼的第七作《**RB** 饿狼传说 **2**》推出之际，作一番最完整和详尽的回顾。

饿狼传说历代人物及登场作品

人名	饿狼	饿狼 2	饿狼 SP	饿狼 3	RB 饿狼	RB 饿狼 SP	RB 饿狼 2
特瑞	○	○	○	○	○	○	○
安迪	○	○	○	○	○	○	○
东丈	○	○	○	○	○	○	○
不知火舞	×	○	○	○	○	○	○
鸭王	○	×	○	×	○	○	○
理查德	○	×	×	×	×	×	○
麦克尔·麦克斯	○	×	×	×	×	×	×
唐福禄	○	×	○	×	×	○	○
霍查	○	×	×	×	×	×	×
比利	○	○	○	×	○	○	○
金家藩	×	○	○	×	○	○	○
雷电	○	×	×	×	×	×	×
大熊	×	○	○	×	×	×	×
山田十平卫	×	○	○	×	×	×	×
陈先生	×	○	○	×	×	○	○
阿克赛尔	×	○	○	×	×	×	×
劳伦斯	×	○	○	×	×	○	○
佛朗哥	×	×	×	○	○	○	○
鲍伯	×	×	×	○	○	○	○
布鲁·玛丽	×	×	×	○	○	○	○
洪福	×	×	×	○	○	○	○
望月双角	×	×	×	○	○	○	○
山崎龙二	×	×	×	○	○	○	○
秦崇雷	×	×	×	○	○	○	○
秦崇秀	×	×	×	○	○	○	○
李香绯	×	×	×	×	×	×	○
瑞克·斯特劳德	×	×	×	×	×	×	○
克劳撒	×	○	○	×	×	○	○
吉斯	○	×	○	○	○	○	○
阿尔福雷德	×	×	×	×	×	×（○ PS 版）	○
坂崎良	×	×	○	×	×	×	×

WELCOME TO THE KING OF FIGHTERS WORLD

当 **NEO · GEO** 的格斗游戏发展到了一定的规模后，它便推出了以 **SNK** 众多的游戏人物集合在一起的新型格斗游戏——**KING OF THE FIGHTERS** 系列。此系列从 **94** 年登场，当时只对应 **SNK** 本公司的 **16** 位游戏机 **NEO · GEO**，在此游戏的人物组成中"饿狼"系列的登场人数最多，从下表中各代 **KOF** 系列饿狼中出现的数量便可以看出，因此可见"饿狼"系列在 **SNK** 的格斗游戏历史上占有举足轻重的地位。

历代KOF中的饿狼系角色

名称	'94	'95	'96	'97	'98
特瑞	○	○	○	○	○
安迪	○	○	○	○	○
东丈	○	○	○	○	○
舞	○	○	○	○	○
玛莉	×	×	×	○	○
金家藩	○	○	○	○	○
比利	×	○	×	○	○
山崎	×	×	×	○	○
克劳撒	×	×	○	×	×
吉斯	×	×	○	×	×
卢卡尔	○	○	×	×	○

餓狼伝説

这一作是 **NEO GEO** 上首次登场的动作格斗形游戏，其纪念性意义不言而喻。在今天我们已熟悉的伯加德兄弟与吉斯的争斗便是从这一代开始的。可使用的角色共有特瑞、安迪及东丈三人，另外到今天已被玩家们熟悉的比利、鸭王、唐等角色亦作为敌手登场，只可惜在当时是无法由玩者选用的。在加分版面设计了一些独出心裁的方式，另外，还有可以二打一的合作对战系统。

SNK /55M　卡带版：1991 年 12 月 20 日发售　CD 版：1994 年 9 月 9 日发售　MD /SFC

自从杰夫·伯加德被暴徒围攻身亡后的十年间，吉斯的势力无休止的扩张，整个南镇尽在其掌握之中，政府，警察亦被吉斯所掌握和控制。这此后进行的一年一度的格斗大赛“**KING OF FIGHTERS**”也是主办者吉斯为中饱私囊借机除去与自己作对的人面而展开的一场演出。在大会上，有两位无名的新格斗家崭露头角；他们是特瑞·伯加德与安迪·伯加德兄弟，十年前被杀害的杰夫·伯加德之养子。为向吉斯复仇，两人各自经过十年的艰苦修业，再次回到南镇，并发誓要在大会上这场宿命的对决中，将养父的仇敌吉斯埋葬。以集合了各国强者们的最强之武斗会为舞台，格斗之狼们在此开始他们的宿命之战。

由于是系列的头一作，其操作系统是十分简单的，并且首次将二线战斗概念引入格斗游戏中。但由于这个新系统还没有完善，因此从某种意义上说它还不能称作完全的二线战斗，又由于是第一次开发对战游戏，因此在某些细微地方还无法与街霸 II 相比，各角色的必杀技有着相当大的破坏力，另外抵消技和连续技的概念也是以后才有的。

餓狼伝説2

继龙虎之拳后，第二个容量超过 **100M** 的作品，可使用的角色由前作的三人再加上舞、金、陈、大熊、十平卫五位新角色而变成 **8** 人。

系统方面，攻击键分为轻拳、重拳与轻脚、重脚，另外设计了饿狼系列独有的跳段攻击与回避攻击等操作系统，并且增加了超必杀技的设定。另外至本作为止，奖分版面一直存在。

SNK /106M　卡带版：1993 年 3 月 5 日发售　CD 版：1994 年 9 月 9 日发售　MD /SFC

南镇，这个曾经被吉斯统治过的地方，经过第一次武斗大会总算平静了一些时间。但孰不知吉斯所控制的只是南镇的一小部分，除了已死的杰夫·伯加德以外能够让吉斯最不安的便是另一位更强大的敌人，吉斯在很多次准备战略性扩张时，都被他所阻止，这位被称作暗之帝王的男子，如同一道不可逾越的屏障挡在吉斯面前。两人之间注定要有一场决斗，然而这场宿命的对决却先在杰夫的儿子与吉斯间发生了，并且，吉斯在这场决斗中，失去了生命。岁月流逝……正在刻苦修炼的特瑞，意外地收到了“**KING OF FIGHTERS**”的邀请书，难道南镇……？难道吉斯……又一场风波迫近了。

比起初代作品，在画面和对战系统上素质大为提高的一作。在本作中二线作战系统被完满的完成了，另外，加入了上半身无敌的闪避攻击，以及下蹲时可向前走动等要素。最具特色的超必杀技，也在本作开始登场。当身负重伤时能将形势逆转的超必杀技无论气势还是威力及给人带来的爽快感都是非常受好评的。不过本作仍有一个缺点，便是依然没有连续技的概念。

餓狼伝説 SPECIAL

原本被认为已死亡的吉斯复出了，唐与鸭王也再度出场，另外前作中无法选用的三斗士与克劳萨，还有来自龙虎之拳的坂崎良在本作中均可以由玩家选用了，令人感到不愧是特别篇。

系统方面基本与二代相同，不过增加了许多连续技的配置，另外，游戏中许多细节也作了很完善的处理，如跳到画面纵深时角色会略微变小等。

SNK /150M　卡带版：1993 年 12 月 22 日发售　CD 版：1994 年 9 月 9 日发售　MD·CD /SFC

伯加德兄弟经过前两作努力终于将吉斯与克劳撒打败，而南镇也获得了真正的和平。但是南镇被黑暗势力的浸蚀是一般人难以想象的。

恶势力虽然一时难以翻身，但却在暗中逐渐积蓄力量。随着吉斯与克劳撒的“死亡”，伯加德兄弟也不再被复仇心所燃烧而度日。时光流逝，两年过去，一个惊人的消息再次传来——吉斯还活着！

吉斯复出了，他的心被复仇火焰燃烧着，不仅对伯加德兄弟，还要对夺走自己南镇的克劳撒复仇，重新找回自己的地位。

新的传说开始了。

与 **2** 代相比，主要特点是在 **2** 代主要缺憾——连续技方面下了较多功夫来制作，使作品趋于完善，其它方面则与前作没有太大变动，但亦作了一定程度的调整，主要是在线移动中的攻击判定上作了一些细腻的变化。另外在本游戏最后登场的隐藏角色——《龙虎之拳》中的坂崎良也成为了当时人们所议论的话题。

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

鲍伯、玛丽、洪福、双角四位新角色与山崎龙二和秦氏兄弟作为首脑登场的新作，除了在角色方面大幅度变换，故事的主线也围绕着秦之秘传书展开一段全新的剧情。

在系统上将前作的二线移动形战斗系统进一步改善，另外投技与连续技也均产生了新的组合攻击方式，还有在满足一定条件时才可使用的潜在能力必杀技也于本作登场。

SNK /266M　卡带版：1995 年 4 月 21 日发售　CD 版：1995 年 4 月 28 日发售　SS：96 年

“秦之秘传书”，是传说中只有最强的格斗家才能得到的东西。

早在秦始皇的时代，世上便有了这三卷秦之秘传书，据说这三卷书记载着文治、武略、兵法、术数等一切帝王的知识，但若不能将三卷收集到一起，这几卷便毫无意义。

围绕着三卷书的纷争，从那时一直延续至今，现在秘传书仍分散在大地上，等着最强的人去获取。

现在，又有了新的消息，三卷秘传书之一，已在南镇出现，并且是在那里的支配者——吉斯手中。

这一信息是吉斯故意传出来的，他在一个偶然的机会得到一卷秘传书，因此故意将这件事传播出去，因为他知道，另外两卷书的主人，一定会自己找上门来的。

闻风而来的格斗家们果然如预想的一样云集南镇，他们有的为讨伐吉斯而来，也有为秘传书而来，还有为实现自己的阴谋而登场的角色……

一场从数千年便埋下因果的争斗展开在即。吉斯在这场战斗中所扮演的角色又会是什么呢？

与前三作相比，在系统、角色等各方面均有了大幅度的变化。

系统方面的变化，首先是增加了向近处和纵深的线移动，加上中线便是三线，可以自由操作角色快速越线，但在中线以外的线上不能停留很长时间，与之对应的，各角色也设计了越线攻击的普通技和必杀技。另外，越线移动的基础上还出了越线反击的动作，其上半身无敌的特性让人想起过去的闪避攻击，但比闪避攻击要来得实用。

跳跃动作，也有了大跳和小跳之分，小跳的速度快，便于展开快攻，大跳时可以空中防御，两种跳跃各有所长。另外，潜在能力的出现，也是从本作开始形成特征的。

REAL BOUT 餓狼伝説

本以为《饿狼传说 3》可以为本系列划上一个圆满的句号了，也就是说伯加德兄弟与吉斯的战斗到此便完结了。但是没想到时隔不到一年 **SNK** 又推出了饿狼的最新版本——**REAL BOUT**，这可能是为了对抗 **CAPCOM** 的街霸 **ZERO** 系列。而吉斯也顺理成章的在本作中再次复活。

在前作的的角色基础上增加了可选用秦氏兄弟与山崎这几位 **BOSS** 与鸭王、比利、金这三位旧角色的设计。

在系统上，前作的固定组合攻击变成了随意性更强的组合技，而新导入的 **RING OUT** 系统也为 **GAME** 增加了更强的紧张感。与前作相同的是以三线战斗为特征，另外超必杀技及潜在能力比前作变得容易使用。

SNK /346M
卡带版：1996 年 1 月 26 日发售
CD 版：1996 年 2 月 23 日发售　PS /SS 版：96 年

围绕着秦之秘传书的战斗结束至今已有半年了，那场战斗的胜利者，吉期·霍华德终于从自己过去的拳法老师唐先生和自己异母兄弟克劳撒那里夺到了另外两卷秘传书。

但是，好不容易找齐秘卷的吉斯，却命令比利将秘传书销毁掉。

这是因为有着独到见识的吉斯，明白秘传书所记载的只是古代人的智慧，对于今天的人已经没有太大价值了；而它其余的价值，只对于秦一族的子孙有帮助，这种价值等于没有价值，所以，留着秘传书，只会给自己留下隐患，不如销毁掉。

吉斯的另一个决定，是为了赚钱而再次召开“KING OF FIGHTERS”街头格斗大会。

同时，克劳撒为制造混乱，削弱吉斯的力量，将他一手制造的“影”之吉斯送往南镇……

经过长时间的沉默，吉斯大厦的灯光再次亮了起来，就像渴求着鲜血的狼，正露出牙齿巡视着街市的角落……

随着吉斯的再次出现，众武斗家们又开始了他们的宿命之战。

在前作(3 代)基础上制作的作品，而且重新加入了比利、金家藩、达克等令人怀念的角色。系统方面，挑衅和伪技被继承下来，但键设置作了调整，快速线移动等操作被取消了。作为新系统的主要表现，是即时显示连续技击打数的计分显示，以及新加入的能量槽和超必杀技、潜在能力的新方式等。大概这部作品的最大变化就是前面所述的键位变化了，由于专门将 **D** 键设为线移动，得到很多玩家的好评。虽然前作中的三线移动被取消，但这却表明饿狼中的这个系统更加完善，并自本作起诸多角色为今后“**KOF**”系列作了很好的扑垫。

饿狼系列的原创版登场

REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL

DOMINATED MIND

机种:PS　厂商:SNK　类型:对战 ACT
媒体:CD－ROM　发售日:6 月 25 日

以去年业务用街机大受欢迎的对战格斗游戏《**Real Bout** 饿狼传说 **SPECIAL**》为蓝本,再引入 **ORIGINAL ANIMATION MOVIE**、原创角色和系统改良等新元素,成为在 **PS** 上移植和原创性同样并重的游戏《**Real Bout** 饿狼传说 **SPECIAL DOMINATED MIND**》。

ORIGINAL MAIN STORY～PROLOGUE～

于美国素有犯罪都市之称的 **SOUTU TOWN**,一直由一位名为 **GEESE HOWARD** 的男子支配统治,虽然他曾将 **SOUTH TOWN** 中的格斗家一一击败,可是,却败于年青格斗家 **TERRY BOGARD** 手上。

时光飞逝,好景不常,在 **GEESE HOWARD** 过身后不久,**SOUTH TOWN** 又再次出现新的危机。一名自称为 **WHITE** 的谜之武器商人,竟想企图侵占 **SOUTH TOWN**,他首先向 **GEESE** 的得力助手 **BILLY KANE** 进行洗脑,之后便利用 **MIND CONTROLLER** 将其他出现的强者们一一控制,究竟 **SOUTH TOWN** 的命运会如何呢?

进化系统

由于 **PS** 机能所限,所以在"**Real Bout** 饿狼传说 **SPECIAL DOMINATED MIND**"中,是取消了两线和破坏障碍物的气绝晕眩等系统。虽然如此,但是游戏亦加入了很多新必杀技,以及新增和改良的系统,务求令战斗更具变化,打破角色在单线系统上的障碍。

ORIGINAL COMBINATION ATTACK

游戏轴心系统之一"**COMBINATION ATTACK**",持有将通常技连续的特性,组合出各种不同的攻击。而在《**Real Bout** 饿狼传说 **SPECIAL DOMINATED MIND**》,大部的固有的 **COMBINATION ATTACK** 亦再重新改良,令其与原版上有着更大的差异。

BREAK SHOT

在前作中,各角色均只持有一种 **BREAK SHOT** 必杀技(**GUARD CANCEL** 技),然而于《**Real Bout** 饿狼传说 **SPECIAL DOMINATED MIND**》里,则采用系列最新作《**Real Bout** 饿狼传说 **2～THE NEWCOMERS～**》的复数设定系统,将 **BREAK SHOT** 必杀技分为持有无敌时间和非持有无敌时间两种,令 **BREAK SHOT** 更需要针对攻击的特征来反击,例如对连续性的攻击,使用持有无敌时间的 **BREAK SHOT** 技会较为有利,相反亦然。

DOWN 回避

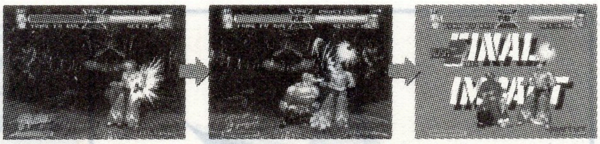
由于取消两线系统上的设定,所以固有的 **DOWN** 回避亦被改良成为与《**Real Bout** 饿狼传说 **2～THE NEWCOMERS～**》中的 **TECHNICAL RISE** 相同特性之倒地起身系统,除取消消耗 **POWER GUAGE** 量的限制之外,亦能回避对手的 **DOWN** 攻击,但最大的缺点就是跳起身时已存有被攻击的判定,直至着地为止,若对手在这真空时间内继续施以攻击的话,就会被击中造成连续 **HIT** 数的效果,所以在太近距离或是对手继续有机会攻击的情况下,便要小心使用。

QUICK APPROACH

单线上的新系统,以防御状态向前突进,除了能使用各种技 **CANCEL** 其硬直状态立刻反击之外,亦可作为接近对手的手段,向其发动反击。

FINAL IMPACT

将特定必杀技与超必杀技或潜在能力连系,是为一发逆转的系统,形式与《～幕末浪漫～月华之剑士》"力"剑质的升华系统十分相似,可是两者分别最大的地方,就是前者在于简略指令上的使用。打个比方,**POWER WAVE** 的指令为↓↘→＋×,而 **TRIPLE GEYSER** 的指令则为↓↘→↓↘→＋□,若以 **POWER WAVE CANCEL** 往 **TRIPLE GEYSER** 复合指令就会变成为↓↘→＋×·↓↘→＋□,只要依照此概念便能轻易使出各种 **FINAL IMPACT** 连续技。



操作说明

基本操作

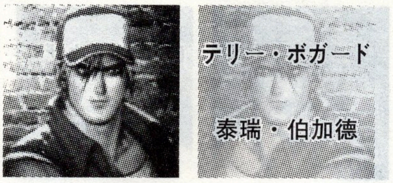
方向键	角色基本移动,以及模式和项目等选择
START	游戏开始、暂停、解除暂停、途中参加、以及续关
×键	**PUNCH** 拳攻击、返回前画面
○键	**KICK** 踢攻击、选择决定
□键	大威力攻击、选择决定
△键	挑衅

游戏操作

方向键	→	前进
	→→	**DASH**
	←	后退、站立防御
	←←	闪避
	↖ or ↑ or ↗	跳跃
	瞬间输入↖ or ↑ or ↗	小跳跃
	↓ or ↘	蹲下
	↙	蹲下防御

特殊操作

回避攻击	防御状态中→＋×
DOWN 回避	倒地时←↙↓＋△
QUICK APPROACH	对手发动攻击时→＋△



投技	バスタースルー →+□
中段攻击 (※蹲防不能)	チャージキック 冲刺中→+□
对空攻击	ワイルドアッパー ↘+×
ライン送り攻击	バックスピンキック →+○
必杀技	バーンナックル(弱・强) ↓↙←+× or □
	パワーダンク★ →↓↘+○
	クラックシュート ↓↙←+○
	ライジングタックル ↓蓄↑+×
	パワーウエイブ ↓↘→+×
	ラウンドウエイブ ↓↘→+□
	パッシングスウエー ↓↘→+△
超必杀技	パワーゲイザー ↓↙←↙→+○□
潜在能力	トリプルゲイザー ↓↙←↙→+C



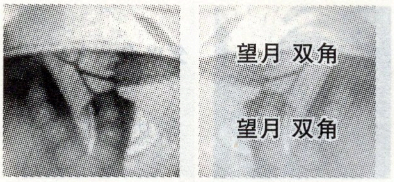
投技	内股 →+□
コマンド技1	浴びせ蹴り →+○
对空攻击	上げ面 ↘+×
必杀技	斩影拳(弱・强) ↙→+× or □
	升龙弹 →↓↘+□
	空破弹★ ↙↓↘→+○
	飞翔拳 ↓↙←+×
	爆震 →↘↓↙←+□
超必杀技	超裂破弹 ↓蓄↘→+○□
潜在能力	斩影裂破 ↙↓↘→+C



投技	ジョースペシャル →+□
接触技	膝地狱 ↘+□
コマンド技1	バーチカルアッパー ←+×
コマンド技2	しゃがみ肘打ち ↘+×
对空攻击	炎の指先(演出のみ) ↓+□
追い打ち攻击 (相手を转ばせた时)	ジョーツバット ←+○
ライン送り攻击	スラッシュキック(弱・强) ↙→+○ or □
必杀技	黄金のカカト ↓↙←+○
	タイガーキック★ →↓↘+○
	爆裂拳 ×连打
	ブレッシャーニー →↓↘+□
	ハリケーンアッパー →↘↓↙←+×
	爆裂ハリケーン →↘↓↙←+□
超必杀技	スクリューアッパー →←↙↓↘+○□
潜在能力	スライドスクリュー →←↙↓↘+□



投技1	风车崩し →+□
空中投げ (※ジャンプ中入力)	梦樱・改 ↙ or ↓ or ↘+□
コマンド技1	三角飞び 画面端で↗
起き上がり攻击	跳ね蹴り □
ライン送り攻击	龙の舞 ←+×
必杀技	花蝶扇 ↓↘→+×
	乱れ花蝶扇 ↓↙←+□
	龙炎舞★ ↓↙←+×
	阳炎の舞 ↓蓄↑+□
	必杀忍蜂 ←↙↓↘→+□
	ムササビの舞 空中で↓+×○
超必杀技	超必杀忍蜂 →↙→+○□
潜在能力	月下乱れ牡丹 →↙→+□



投技1	无门地狱投げ →+□
投技2	无道缚り投げ ←+□
(投げ技からの) 连携技	地狱门 无道缚り投げ~←↙↓+□
空中投げ (※ジャンプ中入力)	升天杀 ↙ or ↓ or ↘+□
对空攻击	锡杖上段打ち ↘+×
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	雷击棍 ↓+□
必杀技	まきびし ↓↘→+×
	野猿狩り★ ↓↙←+×
	凭依弹 →←→+□
	雷神愚 →↓↘+○
	鬼门阵 接近对手摇杆一圈+□
	邪棍舞 ×连打
	喝 →↘↓↙←+○
	涡炎阵 ↓↙←+△
超必杀技	いかづち →↘↓↘→+○□
潜在能力	无惨弹 →↘↓↘→+C



投技1	ファルコン →+□
(投げ技からの) 连携技	ホーネットアタック ↘↘+□
空中投げ (※ジャンプ中入力)	イーグルキャッチ ↙ or ↓ or ↘+□
コマンド技1	H. ヘッジホッグ ダッシュ中→+×
コマンド技2	イーグルステップ 空中で↓+○
对空攻击	エレファントタスク ↘+×
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	リンクスファング ↑+□
起き上がり攻击	フライングフィッシュ □
必杀技	ローリングタートル ↓↙←+○
	サイドワインダー ↓↙←+□
	フロッグハンティング ホーネットアタック←→+○□
	バイソンホーン ↓蓄↑+□
	ワイルドウルフ ←蓄→+○
	モンキーダンス★ →↓↘+○
超必杀技	デンジャラスウルフ →←↙↓↘→+○□
潜在能力	マッドスピンウルフ ↓↙←↓↙←+C



ホンフウ
洪福

投げ技1	バックフリップ →+□
接触技	经络乱打 ↘+□
コマンド技1	踏み入み側蹴り →+○
対空攻击	ハエタタキ ↘+□
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	トドメヌンチャク ↓+□
必杀技	九龙の读み ←↙↓↘→+□
	制空烈火棍(弱・强)★ →↓↘+×or□
	电光石火の地 ↙蓄→+○
	电光石火の天 ↓↙←+○
	炎の种马 ↓↙←+×~×连打
超必杀技	必胜逆袭脚 ↓↙←↙→+○C
潜在能力	カデンツァの岚 ↓↙←↙→+C



ブルー・マリー
布鲁・玛丽

投げ技1	ロックキック →+□
(投げ技からの) 连携技	バシュートエルボー (相手に向かって)→→+□
コマンド技1	ダブルローリング ←+○
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	スピンヒールアタック ↑+□
必杀技	スピンフォール ↓↘→+×
	ストレートスライサー ←蓄→+○
	スタンファング ストレートスライサー~←→+○
	スタンガンスマッシャー ↓↙←+□
	M. ヘッドバスター ↓↙←+○
	バーチカルアロー★ →↓↘+○
	M. スナッチャー バーチカルアロー~→↓↘+○
	バックドロップリアル ↘↘+×○
超必杀技	M. スプラッシュローズ →←↙↓↘→+○□
潜在能力	M. タイフーン 相手の近く→←↙↓↘→+□



BW・クラウザー
克劳撒

投げ技1	ニースマッシャー →+□
コマンド技1	カイザー○. ブレス ジャンプ中↓+□
中段攻击 (※屈みガード不可)	デスハンマー →+○□
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	ダイビングエルボー ↓+□
必杀技	ブリッツボール・上段 ↓↙←+×
	ブリッツボール・下段 ↓↙←+□
	レッグトマホーク★ ↓↘→+○
	フェニックススルー ←↙↓↘→+□
	デンジャラススルー ←↙↓↘→+×
	リフトアップブロー →↘↓↙←+○
超必杀技	カイザーウェイブ ←蓄↗+○□
潜在能力	ギガティックサイクロン →↘↓↙←→↘↓+C



山崎龙二
山崎龙二

投げ技1	ブン投げ →+□
コマンド技1	カチ上げ 空中で○+□
中段攻击 (※屈みガード不可)	フツ刺し →+×
対空攻击	升天 ↘+×
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	へごまし ↓+□
起き上がり攻击	目ツブシ □
必杀技	蛇使い・上段 ↓↙←+×(タメ押し)
	蛇使い・中段 ↓↙←+○(タメ押し)
	蛇使い・下段 ↓↙←+□(タメ押し)
	サドマゾ ←↙↓↘→+○
	倍返し ↓↘→+□
	裁きの◆首★ →↙→+×
	爆弾パチキ →←↓↑+□
超必杀技	ギロチン →↘↓↙→+○□
潜在能力	ドリル 相手の近くで一回转+□



ダック・キング
达克・金

投げ技1	ローリングネックスルー →+□
空中投げ (※ジャンプ中入力)	N. リバースブリーカー ↙or↓or↘+□
コマンド技1	ニードルロー ↘+○
中段攻击 (※屈みガード不可)	マッドスピンハンマー ←+×
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	ショッキングホール ↓+□
必杀技	ヘッドスピン×(弱・强) ↓↘→+×or□
	フライングスピン× 空中で↓↙←+×
	クロスヘッドスピン ↓↙←+△
	ダンシングダイブ★ ↓↙←+○
	ネオ・ブレイクストーム →↓↘+○
	ダックフェイント・空 空中で↓↓
	ダックフェイント・地 ダッシュ中↘+□
超必杀技	ブレイクスパイラル ←↙↓↘→↗↓+○□
潜在能力	ダックダンス ↓↓+×BC



ビリー・カーン
比利

投げ技1	一本つり投げ →+□
接触技	地狱落とし →+○
追い打ち攻击 (※相手を转ばせた时)	头割下方击 ↓+□
必杀技	三节棍中段打ち ←蓄→+×
	火炎三节棍中段打ち 三节棍中段打ち~←→+□
	雀落とし ↓↙←+×
	旋风棍 ×连打
	强袭飞翔棍 ↙↓↘→+○
	火龙追击棍★ ↓↙←+○
超必杀技	超火炎旋风棍 ↓↘→↘↓↙←+○□
潜在能力	大旋风 ↓↘→↘↓↙←+□



フランコ・バッシュ 弗朗哥・巴什

投げ技1	ゴリラッシュ →+□
コマンド技1	バロムパンチ ×+○
起き上がり攻击	スマッシュ □
テイン送り攻击	バッシュトルネード →+○
必杀技	ダブルコング★ ↓↙←+×
	ウエービングブロー ←↙↓↘→+△
	ザッパー ↓↘→+×
	ゴールデンボンバー ↙蓄→+□
	ガッツダンク ↓↘→↗+○
超必杀技	メガトンスクリュー ↓↙←↙→+○□
潜在能力	ハルマゲドンバスター →↘↓↙←+C



ギース・ハワード 吉斯・霍华德

投技	真空投げ →+□
接触技	虎杀掌 ↘+□
コマンド技1	雷光回し蹴り ←+○
コマンド技2	升天明星打ち ↘+×
必杀技	疾风拳 空中で↓↙←+×
	ダブル疾风拳 空中で↓↙←+□
	邪影拳・弱★ ←→+○
	邪影拳・强★ ←→+□
	里云隐し★ ←↙↓↘→+□
	上段当て身投げ★ ←↙↓↘→+○
	烈风拳★ ↓↙←+×
	ダブル烈风拳★ ↓↙←+□
超必杀技	レイジングストーム★ ↙→↘↓↙←↘+○□
潜在能力	デッドリーレイプ ×·×·○·○·○·○·□·□·□·↓↙←+□



キム・カッファン 金加藩

投げ技1	体落とし →+□
中段攻击 (※屈みガード不可)	ネリチャギ →+○
必杀技	飞燕斩 ↓蓄↑+○
	半月斩(弱・强) ↓↙←+○
	飞翔脚 空中で↓+○
	戒脚 飞翔脚~↘+○
	空沙尘★ →↓↘+×
	霸气脚 ↓↙←+×
超必杀技	凤凰天舞脚 空中で←↙↓↘→+○□
潜在能力	凤凰脚 ↓↙←↙→+C



タン・フー・ルー 唐福禄

投げ技1	冲波 →+□
对空攻击	右降龙 ↘+×
必杀技	忍颜炮 ↓↘→+×
	大冲波 ↙蓄→+□
	箭疾步(弱・强) ↓↙←+× or □
	烈千掌★ →↓↘+○
超必杀技	旋风刚拳 →↘↓↑+○□
潜在能力	击放 →←↙↓↘→+C(タメ押し)



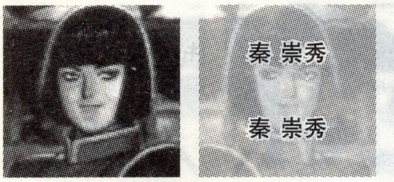
ローレンス・ブラッド 罗伦斯・布拉特

投げ技1	マタドールスラッシュ →+□
空中投げ (※ジャンプ中入力)	マタドールバスター ↙or↓or↘+□
コマンド技1	ヒートサーベル ←+×
コマンド技2	エリアルサーベル ジャンプ中↙or↓or↘+□
コマンド技3	オーレイ ×+○
フイン送り攻击	トルネードキック →+○
必杀技	ブラッディスピン(弱・强★) ←蓄→+× or □
	ブラッディアクセル~ ↓↘→+□
	ブラッディシューター○.アクセル ↓↙←+× or ○ or □
	ブラッディカッター ○.アクセル~× or ○ or □
	ブラッディプレス ○.アクセル~相手の近くで←or→+□
	ブラッディサーベル ↓↘→+×(×3)
超必杀技	ブラッディフラッシュ ↘←↙↓↘→↙+○C
潜在能力	ファイナルデスブラッディ ↓↘→↘↓↙←+BC

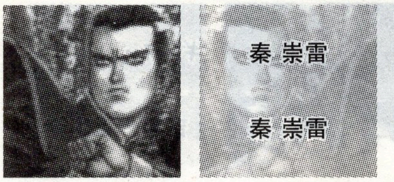


チン・シンザン 陈先生

投技	合气投げ →+□
接触技	头突杀 ↘+□
中段攻击 (※蹲防不可)	落击双拳 →+×
テイン送り攻击	发动里拳 ×+○
必杀技	气雷炮・前方 ↓↘→+×
	气雷炮・对空 →↓↘+×
	破岩掌(弱・强★) ←蓄→+○ or □
	超太鼓腹打ち ↓蓄↑+×
	超反动满腹炮丸 →↘↓↙←+○
超必杀技	爆雷炮 ↙蓄↓→+○□
潜在能力	天地崩落无尽炮 →↘↓↙←+C



投技	发劲龙 →+□
コマンド技1	龙回头 ↘+□
中段攻击（※蹲防不可）	光轮段 ←+×
必杀技	帝王神足拳 →→+×
	帝王天眼拳(弱·强) ↓↘→+× or □
	帝王天耳拳(弱·强) →↓↘+× or □
	帝王神眼拳(移动なし) →↘↓↙←+×
	帝王神眼拳(空中) →↘↓↙←+○
	帝王神眼拳(背后)★ →↘↓↙←+□
	帝王空杀神眼拳 空中で→↘↓+○
超必杀技	帝王(空杀)漏尽拳 (空中で)↓↙←→+○□
潜在能力	帝王宿命拳 ↓↙←→+C



投げ技1	发劲龙 →+□
コマンド技1	龙杀脚 →+○
必杀技	帝王神足拳 →→+×
	帝王天眼拳 ↓↘→+□
	帝王天耳拳(弱·强★) →↓↘+× or □
	帝王漏尽拳 ↓↙←→+□
	帝王他心拳 ↓↙←+○
	龙转身 ↓↘→+○
超必杀技	帝王宿命拳 →←↙↓↘+○□
潜在能力	帝王龙声拳 →←↙↓↘+C



投技	ソニックウイング →+□
	フォッカー 空中↓+○
	Fヌテップキック →+○
	○ヌテップキック ←+○
必杀技	クリティカルウイング ↓↙←+×or□
	オーグメンターウイング ↓↘→+×
	タイバージエンス ↓↘→+□
	メーデーメーデー 空中↓↙←+○
	S-TOL →↗↑+○
超必杀技	ショッグヌトール 空中↓↙←+○□
潜在能力	ウエーブライター― ↓↙←↓↙←+□

PS 版所独有的 SPECIAL 键位设定

在 PS 版的"RBS"上进行格斗时不必费尽心力去记所使用角色的所有招式，只要你使用 SPECIAL 键位设定，就可以轻松地发出指令繁琐必杀技。使用这种设定时，手柄上方的 R1、R2、L1、L2 四个键各代表四种指令输入。在初使时这四个键所代表的四种必杀技是固定的，在战斗中只需按其中一个键就可以发出所对应的必杀技，很简单吧！

当你使用某个角色在生存模式中清版后，你所使用过的所有必杀技和特别技都会被记录下来。此后你再进行键位设定时就可以把这些指令设定到四个 SPECIAL 键上，这样随时都可以发出你所需要的必杀技，甚至是躲避指令或超必杀技等等。

多彩的实用连续技介绍

在 PS 版的《饿狼传说 RBS》中，有一部分必杀技、超必杀技和潜在能力可以发动终结技，使用普通技组合的连续技也依旧存在。当有机会击中对方时，如果可以发动连续技将会扣除敌方大量的生命值，比起单一的一次性攻击要有用得多。下面介绍本游戏中的种连续技的组合方式，希望对各位玩家的攻关有所帮助。

POINT1 普通技的连续技

在使用强力的连续技之前首先要掌握普通技组合出的连续技，只需顺序按钮即可发出这种连续技。

POINT2 动用特殊攻击的连续技以及使用固定套拳的连续技

饿狼系列的一个特点就是有"特殊技"的设定。特殊技也需要用方向键配合拳脚才能发出，但又有区别于必杀技，被敌方防御后不会对敌方造成伤害。

但是这种攻击方式一般都有不同的特殊效果，比如防御不能、击飞攻击等等，由于它的攻击预备时间较长，所以单独使用效果不佳，最好接在连续技中。下面就以东丈和布鲁·玛丽为例介绍一下这种连续技。

POINT3 接出必杀技的连续技

在所有的连续技中，这种攻击方式是最有破坏力的，但是使用的方法要比前几种方式难一些。有的人一部分必杀技在发招之前有很长时间的预备姿式，这种技不适合用于连击中。

在初练这种攻击方式时，可先使用较容易发出的必杀技，比如说 P 连打之类；当练习到一定熟练度时就可以尝试接出超必杀或潜在能力，打出终结攻击了。为了成为真正的格斗大师，勤练这种攻击吧！

一击逆转的终结技

本游戏采用了新的系统，在连击中可以使出超必杀技或潜在能力作为终结技，达到一击逆返的效果。当自己的生命值见红怒值全满时就可使出终结技，可以扣除敌方一条以上的生命值。基本使用方法是普通技→终结可能技→终结技，比如不知火舞利用跳重击→下蹲轻拳→龙炎舞→月下乱牡丹，可打掉对方生命槽一条整。

特瑞・伯加德

终结技	指令
トリプルゲイザー	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
パワーダンク	→↓↘+K
ライジングタツクル	↓↑+P
クイツクバーン	→↓↘+P
パワーウエイブ	↓↘→+P

安迪・伯加德

终结技	指令
斩影裂破	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
斩影拳・弱	↙→+P
斩影拳・强	↙→+S
暗浴蹴	←↓↙+K
飞翔拳	↓↙←+P

东丈

终结技	指令
スライドスクリュー	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
タイガ卆キツク	→↓↘+K
爆裂拳	P 连打
プレッシャーニー	→↓↘+S
ハリケーンアパー	←↙↓↘→+P

布鲁・玛丽

终结技	指令
M. ダイナマイト SW	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
フエイスロツク	ハーチカルアロー后↙→+S

金家藩

终结技	指令
凤凰天舞脚	空↓↘→+S
终结可能技	指令
飞翔脚	跳跃中↓+K

望月双角

终结技	指令
无惨弹	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
铁钉打	↓↘→+P
雷神愚	→↓↘+K

弗兰克・巴什

终结技	指令
ハルマゲドン B.	↓↙←↓↙←+S
终结可能技	指令
ダブルコング	↓↙←+K
ザッパー	→↘→+P

山崎龙二

终结技	指令
ドリル	接近对手时摇杆一圈+S
终结可能技	指令
蛇使(前方)	↓↙←+K
裁之匕首	→↙→+P

不知火舞

终结技	指令
月下乱牡丹	→↙→+S
终结可能技	指令
花蝶扇・弱	↓↘→+P
花蝶扇・强	↓↘→+S
龙炎舞	↓↙←+P
超必杀忍蜂	→↙→+K+S

洪福

终结技	指令
カデンツァ的岚	ヒベフヒベフ+S
终结可能技	指令
制空烈火棍・弱	→↓↘+P
制空烈火棍・强	→↓↘+S
电光石火的地	←→+K
炎之种马	↓↙←+P

吉斯・霍华德

终结技	指令
デッドリーレイブ	↓↙←→+P・P・P
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+K+S
终结可能技	指令
烈风拳	↓↙←+P
ダブル烈风拳	↓↙←+S

比利・凯恩

终结技	指令
超火炎旋风棍	↓↘→↓↘→+K+S
终结可能技	指令
三节棍中段打	←→+P
火龙追击棍	↓↙←+K

阿尔弗雷德

终结技	指令
ショックストール	空中↓↙←+K+S
ウエーブライダー	↓↙←↓↙←+S
终结可能技	指令
クリティカルウイング・弱	↓↙←+P
クリティカルウイング・强	↓↙←+S
ダイバージェンス	↓↘→+P
メーデーメーデー	空中↓↙←+K

达克・京

终结技	指令
ダックダンス	↓↓+P+K+S
R・パニッシャー	←→←→+K+S
D・パニッシャー	→↘↓+K+S
D・ギャリパー	↓↙←↙←+K+S
B・バリケーン	↓↘→↘→+K+S
终结可能技	指令
ヘッドスピン A・弱	↓↘→+P
ヘッドスピン A・强	↓↘→+S
フライングスピン A	空↓↙←+P
ダンシングダイブ	↓↙←+K
ネオブレイクストーム	→↓↘+K
ビートラッシュ	→←→+S

陈先生

终结技	指令
天地崩落无尽炮	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
气雷炮(前方)	↓↘→+P
气雷炮(后方)	→↓↘+P

劳伦斯・布拉德

终结技	指令
ファイナルデス・BD	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
BD. サーベル・弱	↓↘→+P
BD. サーベル・强	→↓↘+S
BD. フラッシュ	↓↘→↓↘→+K+S

唐福禄

击放	↓↘→↓↘→+S
怒颜炮	↓↘→+P
冲波	↙→+P
大冲波	↙→+S
烈千脚	→↓↘+S

秦崇秀

终结技	指令
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
帝王天眼拳・弱	↓↘→+P
帝王天眼拳・强	↓↘→+S
帝王天耳拳・弱	→↓↘+P
帝王天耳拳・强	→↓↘+S

秦崇雷

终结技	指令
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+K+S
终结可能技	指令
帝王神足拳	→→+P
帝王天眼拳・弱	↓↘→+P
帝王天眼拳・强	↓↘→+S
帝王天耳拳・弱	→↓↘+P
帝王天耳拳・强	→↓↘+S

鲍伯・威尔逊

终结技	指令
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+S
终结可能技	指令
ローリングタートル	↓↙←+K
サイドワインダー	ガード中↓↙←+S
フロッグハンティング	ホーネットアタツク后←→→K+S
バイソンホーン・强	↓↑+S
H・ヘッジホツグ	↓↙←+P

沃夫甘・克劳

终结技	指令
カイザーウエーブ	←↗+K+S
终结可能技	指令
上段ブリッツボール	↓↙←+P
下段ブリッツボール	↓↙←+S

RB2 THE NEWCOMERS
REAL BOUT FATAL FURY 2

新挑战者出现……

REAL BOUT 饿狼传说 2
THE NEWCOMERS

机种:ARC　厂商:SNK　类型:对战 ACT
媒体:街机底版　发售日:???

将饿狼系列推入高峰的系统

两线系统

两线系统是饿狼所独有的一套特殊系统，它在 **2D** 格斗中渗入了 **3D** 的要素，使格斗空间变宽，也使游戏更加华丽、耐玩。两线分为主线与辅线，在两线可做的活动不同。

先来说一下辅线的活动吧！

回主线：可以按 **D** 键直接回主线，否则一定时间会自动回主线。这种回方方式很容易被线攻击打中，所以使用时一定要远离敌人。除此之外还有其它回一的方法，比如说按↓，可在无敌状态回主线，但回线后有硬直时间，可在对方进行线攻击时使用。

防御：另线防御民为"**RB2**"的一大特点，可用来对付对方的中、下段攻击。

攻击：当处于辅线时，按 **A**、**B**、**C** 键都可以作出攻击。**A** 为中段攻击，同时回主线，此时下段无敌，若被对方防御也无硬直时间，可在回线后抢得先机。按 **B** 键为下段攻击，上半身无敌，与用 **A** 键相似，虽然威力不大，也不能接出连续技，但都不会有硬直时间。**C** 键攻击时没有无敌判定，但击中可使出连续技。比如说：回线 **C** 击→近距离 **C**→必杀技。

普通线攻击：按 **D** 键进行中段线攻击，同前作一样击中后可接出必杀技；若按↓**D** 是可将对方击倒的下段攻击。

线攻击必杀技：这种攻击方式并非人人都有，但比普通线攻击要拥有强大的威力，应该多使用。

回避性质之优劣

在《**REAL BOUT** 饿狼传说》系列中，**DOWN** 回避只集中于两线之间的移动，然而本作则新追加主线上的 **DOWN** 回避，令角色于倒地后能快速起身，到底两者之间在性质上有什么优劣？以下将会为大家详细分析。

FEINT 技

俗称"伪技"，在以往是并无实际用途，而重点只在于作为对战中的心理战和欺骗的手段。但本作中，只要配合通常技和 **COMBINATION** 后 **CANCEL** 使用，便能将动作和硬直时间缩短，继续接上其他的攻击，令 **COMBINATION ATTACK** 之间的变化更大。

FEINT 必杀技　←**or**↓**or**→＋**AC** 同按
FEINT 超必杀技/**FEINT** 潜在能力　↓＋**BC** 同按

空中复数攻击

亦是继承《**RB** 饿狼传说》的固有系统，在普通跳跃、**DASH** 跳跃，以及跳跃后的转向当中，由跳起直至着地的时间能作空中连续攻击，虽然各角色基本设定为"**AorB**'→'**C**"，但也会因角色而有异，其中特定角色对特定角色更可作"**A**'→'**B**'→'**C**"的连续，可是，要数最特别的还是不知火舞，因为她可作"**A**'→'**B**'→'**C**'→'**A**…"的连续，真是能人所不能。

TECHNICAL RISE

倒地后立即以后跳起身的系统，能回避对手的 **DOWN** 攻击，但最大的缺点就是跳起身时已存有被攻击的判定，直至着地为止，若对手在这真空时间内继续施以攻击的话，就会被击中造成连续 **HIT** 数的效果，所以在太近距离或是对手继续有机会攻击的情况下，便要小心使用。

GROUND SWAY

倒地后转入副线的系统，和 **TECHNICAL RISE** 除消了消耗 **POWER GUAGE** 量的限制，同样能回避对手的 **DOWN** 攻击，但单线版面内 **GROUND SWAY** 则被限制不能使用。由于 **GROUND SWAY** 的最大特点就是转入副线，换言之在倒地转线直至在副线上站立的一刻都是处于无敌状态，虽然如此，但是在两线之间，站于主线的一方是会较为有利，而且涉及太多二择的攻防，所以在取不到优势的大前题下，还是少用为妙。

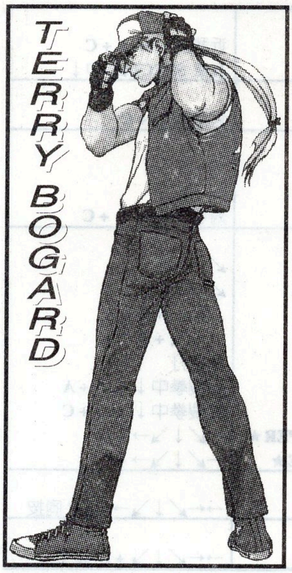
闪避

《饿狼传说》中的固有系统，看似与普通的后跳无异，因而往往忽略了其存有无敌时间的特性，其实在版边时闪避比线移动更为可靠，对于回避对手的攻击更有显着的效用。

BREAK SHOT 反击技

所谓 **BREAK SHOT**，就是说在防御对方攻击后已出手最快的必杀技在第一时间进行反击，此时敌方依旧处于无法防御状态。这与《街霸 **ZERO**》的反击技很相似，但由于可以不用费气力，且攻击判定更高，使用方式也因人而异，所以更有实用价值，是玩这款游戏的玩家必须要掌握的。

经过了7年历程的《饿狼传说》还会继续吗？



概念特性

人物基本上与前作相同，可是必杀技中的 POWER DUNK 和 POWER CHARGE 却被删去，改成为固有 COMBINATION，而其他的 COMBINATION 亦继承前作，虽然从外表看似变化不大，但实用性就增强了不少。至于通常技方面，TERRY 仍以站立 B 和 C 作为中远距离的主导，配合新追加的必杀技 FIRE KICK，即使没有了 POWER DUNK 和 POWER CHARGE 等优秀的必杀技，仍然是个相当隐札隐打的角色。

重点技解析

POWER WAVE

相对前作来说，虚位的而且确大了许多，就算是通常技 CANCEL 使用，对和仍可于途中强行以跳跃脱身，所以最佳用途还是用于远距离牵制对手。

投技	
BUSTER THROW	近敌时←or→ + C
特殊技	
BACK SPIN KICK	→ + B
WILD UPPER	↘ + A
CHARGE KICK	DASH 中→ + C
必杀技	
轻 · **BURNING KNUCKLE**☆	↓↙← + A
重 · **BURNING KNUCKLE**☆	↓↙← + C
POWER WAVE★	↓↘→ + A
ROUND WAVE★	↓↘→ + C
CRACK SHOOT★	↓↙← + B
FIRE KICK☆	↓↘→ + B
PASSING SWAY	↓↘→ + D
RISING TACKLE	↓储↑ + A
超必杀技	
POWER GEYSER★	↓↙←↙→ + BC
潜在能力	
TRIPLE GEYSER	↓↙←↙→ + C

ROUND WAVE

对副线的判定仍然存在，超动时间亦比前作迅速，可以用于重击后作连续技使用，但最大的缺点就是攻击时间太长，以致硬直时间亦相对增加，而且前作中对手挡格后的连续攻击特性亦被删去，运用的时候就更加要小心紧慎。

FIRE KICK

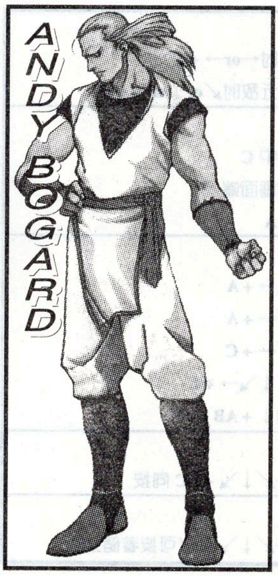
新追加的必杀技，于一个身位内用产脚击起对手后再以 REVERSE KICK 攻击，判定比较细，被对手挡格或落空后所出现的破绽颇大，只能用于最为近身的攻击后使用，即使是回线攻击也有可能因距离而失误。可是 FIRE KICK 的最大优点就是能接上 RISING TACKLE、CRACK SHOOT 和轻 BURNING KNUCKLE 等必杀技，加上 BREAK SHOT 中的无敌时间，成为众多必杀技中最先决的攻击。

连续技钻研

BACK SPIN KICK'→'站立 D'→'TRIPLE GEYSER/轻 BURNING KNUCKLE/CRACK SHOOT/FIRE KICK('→'RISING TACKLE/轻 BURNING KNUCKLE/CRACK SHOOT)

空中 C'→'B · B · ↘ + C'→'TRIPLE GEYSER/RISING TACKLE/轻 BURNING KNUCKLE/CRACK SHOOT

空中 B · C'→'B · C'→'FIRE KICK'→'RISING TACKLE/轻 BURNING KNUCKLE/CRACK SHOOT



概念特性

整体性能与前作的分别不大，只是其中某些技在时间上作了着量修改。必杀技方面则删除了近距离突进技"爆震"，加回固有的"激飞翔拳"和"幻影不知火"，而"超裂破弹"的指令亦被简化，令使用性能大幅上升，但通常技仍是以站立轻脚作为牵制的主轴。

重点技解析

斩影拳

对比起前作，破碇的而且确大了很多，加上攻击击中对手的反动力减少，令近距离情况下被挡格后易遭对手反击。

激飞翔拳

持有多段攻击的性能，由近至远的伸延，基本上对手防御是不易反击，可是若攻击落空或击中于空中的对手，情况则会刚好相反。

投技	
内股	近敌时←or→ + C
特殊技	
浴蹴	→ + B
上面	↘ + A
必杀技	
轻 · 斩影拳	↙→ + A
重 · 斩影拳	↙→ + C
疾风里拳	重斩影拳中↙→ + C
飞翔拳★	↓↙← + A
激飞翔拳★	↓↙← + C
升龙弹☆	→↓↘ + C
空破弹☆	↙↓↘→ + B
幻影不知火	空中↓↙← + D
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙→ + BC 同按
潜在能力	
男打弹★	↓↙←↙→ + C · C 连打

幻影不知火

为空中奇袭的攻击，与《RB 饿狼传说》的下段属性刚好相反，但共通特点就是可 CANCEL 空中通常技后使用，不过亦要注意攻击打点的高低，因为打点越高，通成功连续第二段的效果就越细，反之亦然。

此外，有部分人指在空中使用必杀技时会较为困难，到底有什么方法可以解决呢？其实解决的方法很简单，只是要在角色跳跃后，将控杆回中才输入必杀技的指令，成功率便会大大增加。

男打弹

取消固有的潜在能力"斩影裂破"，取而代之是新潜在能力"男打弹"，特点是以连打造成五段攻击，虽然出招速度快，但是移动距离短，而且被对手挡格至最后一段时，更有机会遭受反击，因而较适用于连续技和 BREAK SHOT 中使用。

连续技钻研

空中 C'→'↘ + A · C · C'→'飞翔拳/激飞翔拳/男打弹/重斩影拳('→'疾风里拳)

对手版边时，空中 C'→'B · B · ↘ + C'→'空破弹'→'升龙弹

对手于版边时，↘ + A · C'→'FEINT 技(eg. → + AC 同按)'→'A · B · ↘ + C'→'斩影拳/升龙弹/超裂破弹/空破弹('→'升龙弹)



概念特性

虽然外表改变不大，但是修改了的地方也着实不少，其中 COMBINATION ATTACK 主要以轻拳为首，令部分连续技攻击大受限制。此外，某些特殊技和必杀技亦被删去，而"黄金之种"的硬直时间也较前作为长，尤幸其他必杀技和超必杀技性能有所加强，才不致完全被削弱。

重点技解析

爆裂拳

性能基本与前作相同，但缺点依然是攻击距离较短，亦只限用于连续技组合。追加技方面，除了固有的"爆裂 HOOK"之外，更加回以往的"爆裂 UPPER"，令攻击模式上有着分岐。

爆裂 HURRICANE

前作中以连续击出三个龙卷风为基本的特性，但本作则修改为一次击出两个龙卷风，可是仍没有对副线的判定，即使出招的速度加快，可惜相对硬直时间亦增加，所以在特性和形式上都有着很大的改变。

投技	
JOE SPECIAL	近敌时←or→+C
(追加攻击)	JOE SPECIAL 中↓
接触技	
膝地狱	近敌时↘+C
特殊技	
SLIDING	↘+B
HIGH KICK	←+B
炎之指先	对手倒地时↓+C
必杀技	
轻·SLASH KICK	↙→+B
重·SLASH KICK	↙→+C
黄金之种★	↓↙←+B
TIGER KICK☆	→↓↘+B
爆裂拳★	A 连打
爆裂 HOOK	爆裂拳中↓↘→+A
爆裂 UPPER	爆裂拳中↓↘→+C
HURRICANE UPPER★	←↙↓↘→+A
爆裂 HURRICANE★	←↙↓↘→+C
超必杀技	
SCREW UPPER	→←↙↓↘→+BC 同按
潜在能力	
THUNDER FIRE	→←↙↓↘+C or D

SCREW UPPER

与前作中最不同的，就是攻击判定发生时间加快，除了 COMBINATION ATTACK 所造成吹飞效果得以连续外，主要仍集中先读对空和对手倒地起身时使用。

THUNDER FIRE

新潜在能力"THUNDER FIRE"，其攻击主要有两种，C 键的"THUNDER FIRE"，是作为主线的突进攻击，速度快之余，出招时更拥有无敌状态；而使用 D 键的"THUNDER FIRE"，特点就是出招时会先移动往副线，然后再返回主线之上继续乱舞攻击，但对手于副线时此招是强制不能使用的，这点要注意。

连续技钻研

空中 C'→'A·A·B'→'THUNDER FIRE'→'炎之指先

空中 C'→'A·A·B'→'爆裂拳'→'爆裂拳 UPPER'→'TIGER KICK'→'炎之指先

空中 C'→'A·B·↘+C'→'SCREW UPPER/黄金之种/TIGER KICK/重 SLASH KICK('→'TIGER KICK)'→'炎之指先



概念特性

性能与前作分别不算多，仍然是以轻脚和龙炎舞作为牵制的主轴，其他就只有空中连续的特性明显地加强。在 COMBINATION 方面，限制较前作为多，对攻击有一定影响。必杀技则删除了"乱花蝶扇"及"阳炎之舞"等中坚连续和对空技，但保留下来的必杀忍蜂硬直时间就较前作为短，可是超必杀技和潜在能力的指令变更后所得评价却好坏参半。

重点技解析

花蝶扇

与前作未有分别，重点就是出招较以往迅速，可惜硬直时间也较以往为长。

小夜千鸟

主要以扇子作砍击的必杀技，虽然并未持有无敌时间，但是由于动作迅速，而且拥有对上方极强判定的特性，令其成为对空、防空的主轴攻击。

鼯鼠之舞

移动轨迹较前作为短，所以变成集中突击对手的下半部，利用来 CANCEL 重击作连续技组合，即使一旦被对手防御亦不易受反击。若击中空中对手时，由于对手着地后回复状态比我方快，因此被反击的机会也大增加。

花岚

删除了固有的"月下乱牡丹"，取而代之是集突进和对空于一身的"花岚"，其特点在于出招快，而且发动时持有无敌状态，令它成为对空和连续技的最佳选择。此外，"花岚"还有一种特性，就是按着键来使用能作一定距离的移动，除了可以令被对手挡格时所造成的空隙减少之外，受反击的机会也大为减少。

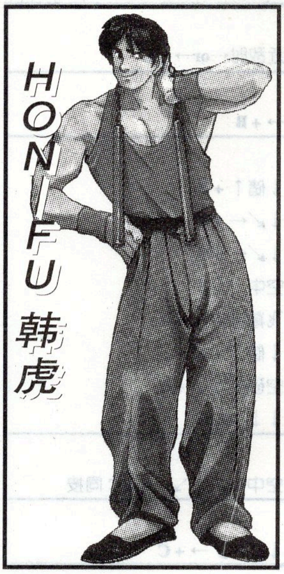
投技	
风车崩·改	近敌时←or→+C
梦樱·改	空中近敌时↙or↓or↘+C
特殊技	
跳蹴	倒地中 C
三角跳	空中画面端↗
龙之舞	←+A
必杀技	
花蝶扇★	↓↘→+A
龙炎舞★	↓↙←+A
小夜千鸟☆	↓↙←+C
必杀忍蜂★	←↙↓↘→+C
鼯鼠之舞	空中↓+AB 同按
超必杀技	
超必杀忍蜂	→←↙↓↘+BC 同按
潜在能力	
花岚	→←↙↓↘+C(可按着储劲)

连续技钻研

空中 C'→'蹲下 A(×2~4)·B·↘+C'→'小夜千鸟/必杀忍蜂/超必杀忍蜂/花岚(不需储劲)

空中 C'→'B·B·↘+C·C·B'→'鼯鼠之舞

蹲下 A·蹲下 C'→'(目押)蹲下 A·B ↘+C'→'小夜千鸟/必杀忍蜂/超必杀忍蜂/花岚(通常时必需要储劲，但对手于版边时不需要储劲)



概念特性

相对于前作，韩虎的而且确削弱了不少，其中“必胜逆袭”被删去，而保留下来的主要必杀技中，除“制空烈火棍”的判定和形式有所改变之外，“电光石火之天”亦较前作的攻击判定出现时间为慢，令其不能活用于连续技组合之中，是其最大的障碍。

重点技解析

制空烈火棍

形式有所改变之余，空隙亦较前作为少，而对横判定也修窄了许多，击中于地上的对手时不会令其倒地。然而，前作中无状态的优点仍然保留，所以在对空能力上未有改变。

必胜！逆袭拳

利用殿臀部抵受对手三次攻击后，立即以“终结之岚”反击的新必杀技。虽然其速度快，攻击力又高，可是由于其动作太过刻意的关系，只要对着较冷静和反应较快的对手便会苦无作用，更让对手有机可乘，因而令其大大限制于先读对手攻击之用。此外“必胜！逆袭拳”的另一特色，就是受攻击的次数能积存往下个回合，换言之在第一回合中受两次攻击时，第二回合中只要再受一次攻击便能使出终结之岚。

良 **TON HAMMER**

虽然出招慢，并不能作连续技组合，可是持有极长的无敌时间和对应 BREAK SHOT 的效果，以及其中段的属性，所以较适用于截击对手之用。

投技	
BACK FLIP	近敌时←or→ + C
接触技	
经络乱打	近敌时↘ + C
特殊技	
踏前侧蹴	→ + B
蝇叩	↘ + A
禁粘着	对手倒地时↓ + C
必杀技	
九龙之读	←↙↓↘→ + C
黑龙	对手于空中时←↙↓↘→ + C
轻·制空烈火棍☆	→↓↘ + A
重·制空烈火棍☆	→↓↘ + C
电光石火之地★	↙储→ + B
电光 **PACHIKI**	电光石火之地中 **B** 键连打
电光石火之天★	↓↙← + B
炎之种马	↓↙← + A · A 连打
必胜！逆袭拳	↓↙← + C
超必杀技	
爆发五郎	↓↙←↙→ + BC 同按
潜在能力	
良 **TON HAMMER**☆	↓↙←↙→ + C

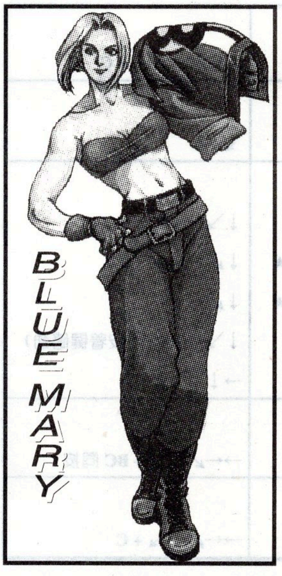
连续技钻研

空中 C‘→’↘ + A · 站立 C · 站立 C‘→’制空烈火棍‘→’禁粘着

空中 C‘→’站立 B · 站立 B · ↘ + C‘→’制空烈火棍‘→’禁粘着

空中 C‘→’蹲下 B · 蹲下 C‘→’电光石光之地(‘→’电光 PACHIKI) / *九龙之读 / 炎之种马 / *爆发五郎‘→’禁粘着

*…只限对手于版边时适用



概念特性

整体变化异常之大的角色，其中普通的必杀技性能被大幅弱化，令攻击主要集中在潜在能力的“M.ESCALATION”之上，除追加各种专用必杀技之外，更能增强必杀技之间的连系性，比较特别的一名角色。

重点技解析

M.SPIDER

由地上的必杀技改良成空中的必杀技，同样主要针对于地上防守的对手，但对着蹲下的对手时则起不了作用。

M.SNATCHER

由原来持有连续特性的打击技，改为现在以出招时的无敌状态作为对空之用，最大的缺点就是被对手防御时投掷判定便不能成立，而且落空时也会露出很大破绽。

M.CLUB CLETCH

下段突进技，由于本身空隙较大，因而主要作为 COMBINATION 吹飞对手后的连续技，以及与特殊技“HEEL FALL”作二择攻击作用。

M.REAL COUNTER

形式与前作 EX BLUE MARY 的“QUICK SWAY”相同，利用上半身无敌的回避动作，然后按键向近距离的对手发动投掷，作为针对对手的地硬直时间的招式。

YOUNG DIVE

新追加的必杀技，以抛物线状从上而下叩击对手的中段攻击，其中能转化为连携的背中中段攻击“REVERSE KICK”和与“M.SPIDER”同出一辙的“DANGEROUS SPIDER”，可是由于出招较慢，容易让对手发觉，是最大的弊端。

M.TYPHOON

移动技，主要用于 CANCEL 下段通常技后作奇袭之用。

M.ESCALATION

与 DUCK KING 的“DUCK DANCE”相类，在发动状态开始直至 POWER GAUGE 能源耗尽前，能追加四种专用必杀技。

M.TRIPLE ECSTASY

在“DOUBLE SPIDER”、“DOUBLE SNATCHER”和“DOUBLE CLETCH”三种追加技后输入的追打攻击。

投技	
HEAD THROW	近敌时←or→ + C
连携技	
ACHILLES HOLD	HEAD THROW 中→↘↓ + C
特殊技	
DOUBLE ROLLING	← + B
HEEL FALL	→ + B
LEG PRESS	对手倒地时↓ + B
必杀技	
M. SPIDER	空中 N↓↘→ + C
M. SNATCHER☆	→↓↘ + B
M. CLUB CLETCH	←储→ + B
M. REAL COUNTER	↓↙← + A
GERMAN’S BREAKS	近敌时 M. REAL COUNTER 中按 A 键
FACE LOCK	近敌时 M. REAL COUNTER 中按 B 键
投掷型 GERMAN’S BREAKS	近敌时 M. REAL COUNTER 中按 C 键
YOUNG DIVE	↓储↑ + C
REVERSE KICK	YOUNG DIVE 中← + B
DANGEROUS SPIDER	YOUNG DIVE 中↓↘→ + C
SPIN FALL☆	M. ESCALATION 发动中↓↘→ + C
DOUBLE SPIDER	SPIN FALL 中↓↘→ + C
VERTICAL ARROW☆	M. ESCALATION 发动中→↓↘ + A
DOUBLE SNATCHER	VERTICAL ARROW 中→↓↘ + B
STRAIGHT SLICER☆	M. ESCALATION 发动中←储→ + A
DOUBLE CLETCH	STRAIGHT SLICER 中←→ + B
M. DYAMITE SWING	M. ESCALATION 发动中对手倒地近接时↓ + C
超必杀技	
M. TYPHOON	→←↙↓↘ + BC 同按
潜在能力	
M. ESCALATION	→←↙↓↘ + C
M. TRIPLE ECSTASY	DOUBLE SPIDER or DOUBLE SNATCHER Or DOUBLE CLETCH 中↓ + C

连续技钻研

空中 C‘→’站立 B · 站立 B · ↘ + C‘→’M.SNATCHER

对手于版边时，空中 C‘→’近距离站立 C(2 HIT)‘→’M.ESCALATION‘→’站立 A · 站立 C‘→’STRAIGHT SLICER(‘→’DOUBLE CLETCH) / SPIN FALL(‘→’DOUBLE SPIDER)‘→’M.TRIPLE ECSTASY

对手于版边时，空中 C‘→’近距离站立 C(2 HIT)‘→’M.ESCALATION‘→’站立 B · 站立 B · ↘ + C‘→’STRAIGHT SLICER(‘→’DOUBLE CLETCH) / VERTICAL ARROW(‘→’DOUBLE SNATCHER)‘→’M.TRIPLE ECSTASY



概念特性

性能上改变极多的金家藩，因为本作的 COMBINATION ATTACK 加入了很多限制，令其只能以站立通常技为主轴，利用最基本的牵制敌人，而蹲下通常技的联系就大幅被分化，形式上亦有所限制。至于特殊技“NERICHAGI”能自由于通常技后连接使用，作出不意的中段攻击，比起单发使用更为实际。另外，由于金家藩的对副线攻击收招时间较快，因而在特定的情况下可连续使用对副线攻击，造出连续的效果。

重点技解析

飞燕斩

出招的无敌状态依然健在，而输入指令中上方向要素不同移动位置亦有相异，但攻击判定就修狭了很多，相对令对横距离上缩短，除非能确定截击对手，否则不宜经常使用，作为主要对空攻击。此外，追加技“天升斩”也被删除了，大幅削弱攻击力和连续能力上的特性。

半月斩

轻重“半月斩”的优劣，除了在于攻击距离上之外，连续组合的性能和漏洞上亦有所不同，因而可作奇袭之用。

投技	
体落	近敌时←or→ + C
特殊技	
NERICHAGI(切腿)	→ + B
必杀技	
飞燕斩☆	↓储↑ + B
轻·半月斩★	↓↙← + B
重·半月斩★	↓↙← + C
飞翔脚	空中↓ + B
飞脚	飞翔脚中↘ + B
空砂尘	↓储↑ + A
天升斩	空砂尘中↓ + A
霸气脚★	↓↓ + B
超必杀技	
凤凰天舞脚	空中←↙↓↘→ + BC 同按
潜在能力	
凤凰脚	↓↙←↙→ + C

空砂尘

指令和形式亦改变的“空砂尘”，性能上的变化也有不少，除了删去无敌状态之外，对空能力亦被削弱，主要作为连续技之用，而速度快和持有追加技“天升斩”的特性，就是其最大的优点。

霸气脚

固有的下段技“霸气脚”，前作中能抵消飞行道具的特性今次则被删去，但新追加的特性就是击中对手后能作各种追打攻击。

凤凰天舞脚

元祖《REAL BOUT 饿狼传说》中能连接空中通常技的特性今回再次复活，但要注意打点太低时会被对手反击，而且与“飞翔脚”同样是不存中段属性。

凤凰脚

对比起前作突进距离缩短，但被对手挡格后的硬直则相对减低，不易被对手反击。此外，由于出招时有短暂的无敌时间，能穿透飞行道具和对空击中对手，实用性亦大大增加。

连续技钻研

空中 C‘→’近距离站立 C · 站立 A‘→’重半月斩

空中 C‘→’近距离站立 C · 站立 A · 站立 B · 站立 C‘→’空砂尘‘→’天升斩

空中 C‘→’近距离站立 C · 站立 A‘→’霸气脚‘→’凤凰脚



概念特性

前作与本作相比，糖胡芦整体性能绝对是削幅最大的角色，其中实用的必杀技被删去这点不提，就是 COMBINATION ATTACK 被削得体无完肤，便可略知其联系性的强弱，对于通常技使用上有着很大的障碍。

重点技解析

冲波

归于原点，没有了前作的“大冲波”，改为使用性能较低的冲波。虽然近中距离牵制性高，但因为出招慢被对手防御后会有所不利，令其限制于确定命中时的连续技使用。

箭疾步

主轴型的突进技，轻的“箭疾步”速度快，叫招着地后也可再次进攻，是牵制和回避攻击后的最佳选择。反之，重“箭疾步”移动距离较长，出招需时，但是若以判定前端击中对手后亦不易受反击，加上命中后会吹飞对手，以不同必杀技作追打攻击是此招的最大优点。

击放

指令形式有所改变，而技性能上亦有大幅变化，其中巨大化时会出现攻击判定，而将按键后放开后，其他的判定才会发生，有效性能并不算高，较为中看不中用的招式。

裂千脚

出招时持有极长的无敌状态，以速度快的特性活用于连续技之中，所以适用于对空和截击之用，但就要注意攻击落空时破绽颇大。

大击放

出招速度快及持有无敌状态，能截击对手和作连续技使用，虽然被挡格时硬直时间颇长，但利用最后一击中段的特性，令全不知情的对手茫然受袭。

投技	
裂千掌	近敌时←or→ + C
特殊技	
石降龙	↘ + A
必杀技	
冲波★	↓↘→ + A
轻·箭疾步★	↓↙← + A
重·箭疾步★	↓↙← + C
击放	↓↘→ + C(可按着键储劲)
裂千脚☆	→↓↘ + B
超必杀技	
旋风刚拳	→←↙↓↘ + BC 同按
潜在能力	
大击放	→←↙↓↘ + C

连续技钻研

空中 C‘→’↘ + A/近距离站立 A · 站立 C‘→’箭疾步/冲波/袭千脚/大击放

近距离站立 C‘→’FEINT 技(eg. ↓ + BC 同按)‘→’站立 A‘→’箭疾步/裂千脚

重箭疾步/KHOROSHO 箭疾步‘→’裂千脚‘→’大击放



概念特性

虽然在必杀技技实用性上的而且确增强了不少，但是站于攻击力的立场上，无疑就较以往为逊色，其中"气雷炮"和"破岩击"仍是攻击上的主轴。通常技由于攻击范围太细，影响远距离和近接战上的上攻击，而COMBINATION方面，亦加入了不少限制，令其成为更以奇袭为主的角色。

重点技解析

气雷炮

前方的"气雷炮"主要作为针对对手的小跳跃和中远距离牵制上的使用，而对空的"气雷炮"则作为空中拦截和远距离牵制的效果。

破岩击

轻"破岩击"集中于中距离突袭，虽然被挡格时破绽较大，但由于回避性能极佳，即使攻击落空亦不会构成任何威胁。

软体叔叔

身体随意扭曲的新必杀技，虽然由开始直至完结前上半身无敌，但处于无防备状态之中，也存在一定的危险。

涕炮

以打喷涕作下段攻击，无敌状态直至攻击判定发生为止，出招虽慢，但硬直极少，适合用于倒地后起身的对手中使用。

喊叫弹

投技 合气投	←or→＋C
接触技 头突杀	近敌时↘＋C
特殊技 发劲里拳 落击双拳	←＋A →＋A
必杀技 气雷炮(前方)★ 气雷炮(对空)★ 超太鼓腹打 满腹滞空 轻·破岩击☆ 重·破岩击☆ 软体叔叔 涕炮	↓↘→＋A →↓↘＋A ↓储↑＋A 超太鼓腹打上升中A键连打 ←储→＋B ←储→＋C ↓↙←＋B(可按键储劲) ↓↙←＋C
超必杀技 爆雷炮★	↙储↓→＋BC同按
潜在能力 喊叫弹	空中←↙↓↘→＋C(可按键储劲)

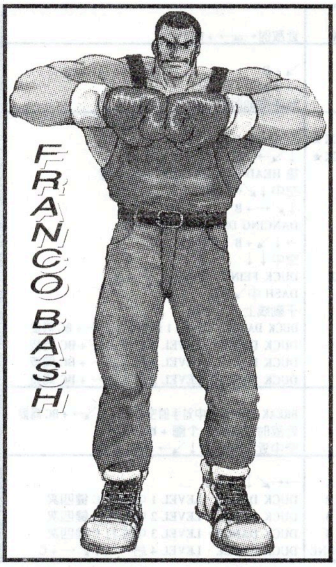
与前作中的潜在能力"天地崩落无尽炮"同出一辙，而不同的地方就是删除了自动追踪的特性，改为由玩者控制攻击的位置的空中潜在能力。

连续技钻研

空中C'→'←＋A·站立D'→'轻破岩击

对手于版边时，气雷炮(对空)'→'←＋A·站立D'→'轻破岩击

对手于版边时，气雷炮(对空)'→'空中C'→'近距离站立A·↘＋C'→'气雷炮(对空)



概念特性

以通常技为主力的FRANCO BASH，在本作中，整体能力上没有太大的变动，而各必杀技和其性能依然保留。至于COMBINATION方面，所作的改动亦不大，只是加入一些中段属性的效果，令攻击上的变化更为丰富。

重点技解析

DOUBLE KONG

硬直较前作为大，容易遭对手反击，但中段属性的效果就颇为实用。

WAVING BLOW

出招开始直至攻击判定完结前，上半身会出现无敌状态。虽然解除硬直速度快，但由于攻击空中的对手时会令其回复而有机会反击，所以较适合地面上近距离中使用。

GUTS DUNK

出招时攻击判定和无敌状态会同时发生，直至攻击完结为止，因而主要作为对空攻击之用。

FINAL OMEGA SHOT

取消有效的对空判定，主要作为攻击蹲下防守的中段技，由于出招较慢和破绽较大，所以待对手倒地起身后使用最为适合。

HARMAGEDON BUSTER

取消了前作中的追加技"HARMAGE RUSH"，改为击中对手后令其气绝晕眩的效果。出招时持有无敌状态，适用于对空和各种COMBINATION连续技中使用。

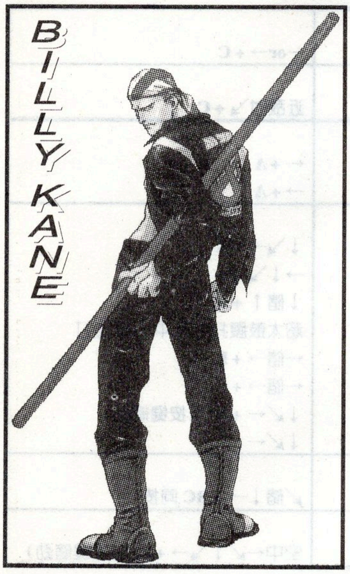
投技 **GORI RUSH**	近敌时←or→＋C
特殊技 **SMASH** **BARROW PUNCH** **BASH TORNADO**	倒地起上时按C键 B＋C →＋B
必杀技 **DOUBLE KONG★** **ZAPPER★** **WAVING BLOW** **GUTS DUNK☆** **GOLDEN BOMBER★**	↓↙←＋A ↓↘→＋A ↓↘→＋D ↓↘→↗＋B ↙储→＋C
超必杀技 **FINAL OMEGA SHOT★** **MEGATION SCREW**	→←↙↓↘＋BC同按 →↘↓↙←＋BC同按
潜在能力 **HARMAGEDON BUSTER**	→←↙↓↘＋C

连续技钻研

空中C'→'蹲下AorB·站立C'→'GOLDEN BOMBER/DOUBLE KONG/HARMAGEDON BUSTER/GUTS DUNK/WAVING BLOW

MEGATON SCREW'→'GUTS DUNK/HARMAGEDON BUSTER('→'各种追打攻击)

空中C'→'近距离站立A·站立A·↘＋C'→'HARMAGEDON BUSTER('→'各种追打攻击)/MEGATON SCREW/GUTS DUNK



概念特性

仍然以通常技为主轴的BILLY KANE,由于设定上攻击距离较长,积极牵制已成为其特性。至于主要的必杀技上,大部分性能明显被弱化,COMBINATION ATTACK 也被大幅削减,令战术运用上更为困难。此外,顺带一提,必杀技"旋风棍"抵消飞行道具和"强袭飞翔棍"以控杆操纵着地点等特性依然保留,使用时记得留意。

重点技解析

雀落

主轴型的对空必杀技,虽然出招较慢,而且没有无敌时间,但在攻击落空时的破绽极少,只要适当地待对手跳起或先读时使用使可发挥其功能。

火龙追击棍

中距离攻击必杀技,虽然并未持有无敌时间,可是其本身性能极佳,而且功击判定范围又广,使其适用于各种地上战之用。

红莲杀棍

由潜在能力沦为超必杀技,除攻击力被大幅削弱之外,就连以往持有无敌状态的特性也被删除,令对空性能大大降低,逼使其集中于连续技组合上。

投技 一本钓投	近敌时←or→+C
接触技 地狱落	近敌时↘+C
必杀技 三节棍中段打 火炎三节棍中段突 雀落★ 旋风棍 强袭飞翔棍☆ 火龙追击棍★	 ←储→+A 三节棍中段中←→+C ↓↙←+A A 键连打 ↙↓↘→+B ↓↙←+B
超必杀技 超火炎旋风棍 红莲杀棍	 →←↙↓↘+BC 同按 →↘↓+C
潜在能力 SALAMANDER STREAM	 →←↙↓↘+C

SALAMANDER STREAM

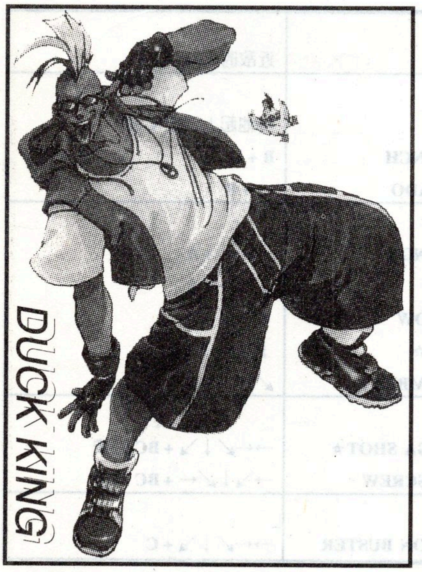
较前作的潜在能力"大旋风"性能为高,而且适用于各种COMBINATION 和回避攻击后作连续技使用,令其实用价值大增。

连续技钻研

近距离蹲下 C(1HIT)・站立 C・↓↘→+C

近距离蹲下 A・→+C'→'火龙追击棍/红莲杀棍

近距离站立 A・→+C(2HIT)'→'SALAMANDER STREAM



概念特性

必杀技五花八门的角色 DUCK KING,整体能力上较前作为强,其中通常技、回避攻击和 COMBINATION 的性能略有提升,连接上"HEAD SPIN ATTACK"和追加技"OVER HEAD KICK"对于地上战中占着优势。至于下段特殊技"NEEDLE LOW"由于空隙及被攻击判定少,所以作为针对中距离战或对空之用则非常有效。

重点技解析

BREAK STORM

又一出招时持有无敌状态的实用对空技,虽然出招时间比较慢,但是通常的情况下击中对手时除可以连打作追击之外,当体力闪红或持有 S.POWER 时更可追加超必杀技"CRAZY BR",令攻击力增加。

DUCK FEINT・空

空隙少、容易使用的招式,适用于小跳跃中使用,有着诱敌令其对空技落空之效果,而至于追加技"FLYING SPIN ATTACK 2"性能上较差,所以不宜经常使用。

CROSS HEAD SPIN

出招时持有短暂的无敌状态,攻击判定极强,能击溃近距离下对手的对副线攻击。

BREAK SPIRAL

限制密着状态下使用,攻击力大,由于指令上的改变,所以用途上亦广范了很多。

DUCK DANCE

以连打回数来弥定必杀技"DIVING PUNISHER"、"ROLLING PUNISHER"、"DANCING CALIBER"、"BREAK HURRICANE"和潜在能力"SUPER PUMPING MACHINE"的使用之招式,出招时有攻击判定,能令对手气绝晕眩,由于提升 LEVEL 需时极长,对手有机会反击。

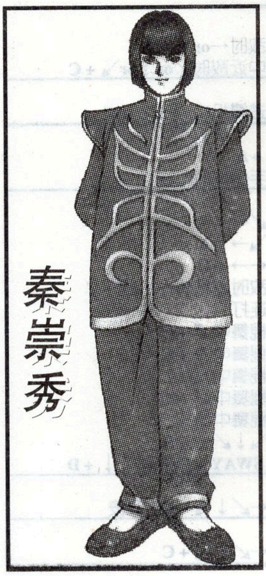
投技 ROLLING NECK THROW	 近敌时←or→+C
特殊技 NEEDLE LOW MAD SPIN HAMMER SHOCKING BALL	 ↘+B →+A 对手倒地时↓+C
必杀技 轻・HEAD SPIN ATTACK★ 重・HEAD SPIN ATTACK★ OVER HEAD KICK FLYING SPIN ATTACK DANCING DIVE☆ REVERSE DIVE BREAK STORM DUCK FEINT・空 FLYING SPIN ATTACK 2 DUCK FEINT・地 CROSS HEAD SPIN DIVING PUNISHER ROLLING PUNISHER DANCING CALIBER BREAK HURRICANE	 ↓↘→+A ↓↘→+C 重 HEAD SPIN ATTACK 中按 C 键 空中↓↙←+A ↓↙←+B DANCING DIVE 中↓↘→+B →↓↘+B・B 连打 空中↓↓ DUCK FEINT・空中↓↙←+A DASH 中↘+C 于副线上↑↓+D DUCK DANCE・LEVEL 1 后空中↓↙←+BC 同按 DUCK DANCE・LEVEL 2 后↓↙←+BC 同按 DUCK DANCE・LEVEL 3 后↓↙←+BC 同按 DUCK DANCE・LEVEL 3 后↓↙←+BC 同按
超必杀技 CRAZY BR BREAK SPIRAL BREAK SPIRAL BR	 BREAK STORM 击中对手时空中←↙↓↘→+BC 同按 近敌时控杆转一个圈+BC 同按 空中近敌时←↙↓↘→+BC 同按
潜在能力 DUCK DANCE・LEVEL 1 DUCK DANCE・LEVEL 2 DUCK DANCE・LEVEL 3 DUCK DANCE・LEVEL 4 SUPER PUMPING MACHINE	 →←↙↓↘+C DUCK DANCE・LEVEL 1 中连打 C 键四次 DUCK DANCE・LEVEL 2 中连打 C 键四次 DUCK DANCE・LEVEL 3 中连打 C 键四次 DUCK DANCE・LEVEL 4 后→↘↓↙←+C

连续技钻研

空中 C'→'蹲下 C・蹲下 C(4 HIT)'→'SUPER PUMPING MACHINE

空中 C'→'近距离站立 B・站立 B・↘+C'→'BREAK STORM'→'CRAZY BR'→'SHOCKING BALL

空中 C'→'近距离站立 B・站立 B・↘+C'→'BREAK STORM 连打'→'轻 HEAD SPIN ATTACK/SHOCKING BALL



概念特性

变更点虽然不多，但由于攻击力弱和距离短，而且通常技于设定中有太多限制，以致不能使用必杀技等作 CANCEL，所以令秦崇秀在攻击上有着一定的影响。然而反观来看，秦崇秀的优点就是近距离上的速度，对于密着至中距离牵制甚为有利。

重点技解析

帝王天耳拳

由于出招时存有无敌状态，所以集中作对空和截击对手之用，而且判定极强，较其兄秦崇雷的天耳拳性能为高。

龙灯掌

新追加的必杀技，能将对手转移往空中，攻击距离短，近距离被对手挡格容易遭反击。至于追加技"龙灯掌・幻杀"，是作为增加威力的连续连续攻击，因此成为龙灯掌得手后的必杀选择。

帝王神眼拳

转移式的必杀技，共分原地、空中和对手背后三种位置，出招时会出现瞬间无敌状态，可是现身时的硬直时间非常长，即使是奇袭用的"帝王神眼拳钢落"被对手防御后亦有机可乘。

帝王漏尽拳

能贯穿其他飞行道具，但是速度略慢的超必杀技，形式与望月双角的"野猿狩"一样，被对手挡格时，硬直便会自动解除。反之，就要待判定消失于尽画面后才能解除，是此招的最大弱点。另外，"帝王空杀漏尽拳"出招速度与地上的一样，可是只要配合适当的位置，便能作下段攻击使用。

投技	
发劲龙	近敌时←or→+C
特殊技	
光轮杀	→+A
必杀技	
帝王神足拳	→→+A
轻・帝王天眼拳★	↓↘→+A
重・帝王天眼拳★	↓↘→+C
轻・帝王天耳拳☆	→↓↘+A
重・帝王天耳拳☆	→↓↘+C
龙灯掌	↓↘→+B
龙灯掌・幻杀	龙灯掌中→↘↓↙←+B(帝王神眼拳・空中)
帝王神眼拳(原地)☆	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳(空中)☆	→↘↓↙←+B
帝王神眼拳钢落	帝王神眼拳空中落下时 AorBorC
帝王神眼拳(背后)☆	→↘↓↙←+C
帝王空杀神眼拳	空中↓↙←+B
超必杀技	
帝王漏尽拳★	→←↙↓↘+BC 同按
帝王空杀漏尽拳	空中↓↙←→+BC 同按
潜在能力	
海龙照临	→←↙↓↘+C

海龙照临

飞行道具式的潜在能力，出招快而且判定移动速度高，所以对手防御后不能反击，但要提防对手以线移动作回避。

连续技钻研

蹲下 B(×2)'→'龙灯掌'→'龙灯掌・幻杀

空中 C'→'蹲下 B・蹲下 B・↘+C'→'帝王天耳拳/海龙照临

空中 C'→'近距离站立 C・站立 C・站立 C・→←+C'→'DASH 帝王天耳拳/海龙照临



概念特性

以诡计多变之技俩迷惑对手的秦崇雷，由于通常技能力改变不大，所以重击仍是近中距离的主力。至于必杀技方面，"帝王天眼拳"追加连续效果的特性，令其于牵制上有着很大的优势，主轴突进技"帝王神足拳"由于硬直时间加长，因而要在确定命中时才好使用。

重点技解析

帝王神足拳

"帝王神足拳"和"真 神足拳"的相连点除了在于攻击距离上之外，落空时的硬直时间前后亦有所不同。但是被对手挡格后"真神足拳"比"帝王神足拳"的硬直为少，所以在于移动和攻击手段上，"真 神足拳"就会较为有用，而"帝王神足拳"则作为连续技使用。

帝王天眼拳

形式与前作相异，轻的"帝王天眼拳"速度较慢，硬直时间较短，而重的"帝王天眼拳"速度则较快，硬直时间亦较长。其中，最大的特点就是可以在轻"帝王天眼拳"未消失前，再次使用重的"帝王天眼拳"作连续攻击，在远距离牵制上十分有效，但就要小心近中距离下会被对手施以反击。

投技	
发劲龙	近敌时←or→+C
特殊技	
龙杀脚	→+B
必杀技	
帝王神足拳	→→+A
真 神足拳	→→→+A
轻・帝王天眼拳★	↓↘→+A
重・帝王天眼拳★	↓↘→+C
轻・帝王天耳拳☆	→↓↘+A
重・帝王天耳拳☆	→↓↘+C
帝王漏尽拳★	↓↙←→+C
龙转身(前转)	↓↘→+B(可按着键储劲)
龙转身(后转)	↓↙←+B(可按着键储劲)
超必杀技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC 同按(可按着键储劲)或连打 C 键
潜在能力	
帝王龙声拳	→←↙↓↘+C

帝王漏尽拳

基本与其弟秦崇秀的相类，但出招和硬直时间更长，而且能吸收的体力亦有限，实用不高的必杀技。

龙转身

转动时由于存有被攻击判定的关系，所以只能回避对手的上段攻击。"龙转身"的特点就是硬直时间极短，对手还是刚刚解除防御硬直的时候，便能透过按键时间的长短令移动距离加长，通往对手背后使用通常技解除"龙转身"的硬直时间施以突袭。

帝王宿命拳

改良后的"帝王宿命拳"，利用特定条件和按键的方法，令性能上作出不同的改变。在通常的情况下，会发出与"帝王天眼拳"相类的黄色气弹，最多可连续射三发，但就要视乎 POWER GAUGE 量而弥定气弹的发数，目测的硬直时间颇长，对于牵制攻击非常实用。至于以按着键使出的"帝王宿命拳"，是以无判定放出攻击，待放开键后攻击判定才会出现，而用途亦变得十分广范。

帝王龙声拳

出招略慢，可是起手式无敌时间极长，令回避对手后反击的情况大大提升。

连续技钻研

帝王宿命拳(储劲至对手背后)'→'帝王龙声拳

空中 C'→'近距离站立 B・站立 C・↘+C'→'帝王神足拳/真 神足拳/帝王天眼拳/帝王天耳拳

帝王宿命拳(储劲至对手背后)'→'近距离站立 B・站立 C・↘+C'→'帝王天耳拳/帝王神足拳/真 神足拳/帝王天眼拳



概念特性

整体削幅颇大的角色，虽然COMBINATION之间的连繫遭受限制，而大部分的必杀技及超必杀技等性能亦被弱化，但是通常技的改变，令望月双角不致完全被遗弃。还有，适当运用其FEINT技时间较短的特性，可以造出各种意想不到的连续技，详情请参阅下面。

重点技解析

野猿狩

形式虽与前作不同，速度亦增快，而硬直时间仍然是以小双角消失为止。在通常的情况下被对手档格后，硬直便会解除，可是一旦对手被回避，就要待小双角飞出画面后硬直才会解除，相对令对手有机可乘。

撒菱

出招速度减慢，空隙增大，令其独有特性被弱化。而本作中，"撒菱"仍然是集中于连续技组合之上，可是由于攻击判定向外，在密着状态下往往不能击中对手。

凭依弹

虽然防空判定加强，可是破绽亦相对地增长，对于牵制运用大受影响，令其限制于CANCEL重击后作连续技之用。此外，"凭依弹"最后一段攻击落空时会造成很大空隙，因而要注意对手的反击。

鬼门阵

比起前作，判定范围更狭窄，只较普通投技为广，但要切记起身时使用对人判定无效。

邪棍舞

与前作分别不大，仍主要运用于近距离连续技之中。其中要留意是五种追加技的特性："突破"主要作为打DOWN对手或连续技之用、"降破"为中段、"拂破"为下段、"倒破"为对副线攻击，而"天破"则为对空。

喝

形式虽与前作不同，但抵消飞行道具的特性则未有改变，而且性能大幅加强，除了能作普通必杀技用之外，也可作COMBINATION ATTACK的起手式，使它成为连续技的主轴。

涡炎阵

除指令改变外，特性和性能亦有不同，其中由于新的两线设定，令其只可作对主线攻击。至于特性方面，就变成与"对主线上段攻击"相同，既拥有下半身无敌的特性，又有中段的判定，因此成为副线上接近对手的主要攻击。

投技	
无道缚投	近敌时←or→+C
升天杀	空中近敌时↙or↓or↘+C
连携技	
地狱门	无道缚投中→↘↓+C
特殊技	
锡杖上段打	↘+A
雷击棍	对手倒地时↓+C
必杀技	
野猿狩☆	↓↙←+A
撒菱★	↓↘→+A
凭依弹★	→←→+C
鬼门阵	近敌时控杆转一个圈+C
邪棍舞	A连打
降破	邪棍舞中↗+C
突破	邪棍舞中→+C
拂破	邪棍舞中↘+C
天破	邪棍舞中↙+C
倒破	邪棍舞中D
喝☆	→↘↓↙←+B
涡炎阵	于SWAY LINE时↑↓+D
超必杀技	
威喝	→←↙↓↘+BC同按
潜在能力	
无惨弹	→←↙↓↘+C

威喝

形式和特性都有很大的改变，判定异常大，可借出招慢和硬直大是其最大的弱点，相对使实用性大为下降。

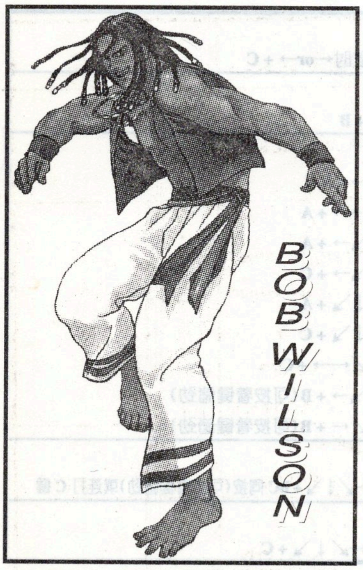
无惨弹

与前作最不同的地方，就是只有后方的攻击判定为不能防御，但攻击时拥有全身无敌状态的效果则依然保留，令其于实战上有更大的用途。

连续技钻研

空中C'→'B·C·↓↓+C'→'雷击棍

空中C'→'站立C(1~2HIT)'→'FEINT技(eg.↓+BC同按)'→'A·C'→'凭依弹



概念特性

除了"SIDE WINDER"被刻意削弱之外，整体各项性能有增无减，加上新增的必杀技"FROG HUNTING"令攻击其更具变化。而COMBINATION方面，轻脚是牵制的主轴，重击则集中在上中段变化的效果，所以连续技主要仍是以吹飞对手作攻击。

重点技解析

SIDE WINDER

形式和性能都较以往有很大分别，其中出招速度减慢，令连续技组合的特性大受阻碍，而且硬直时间亦有所延长，以致收招或对手挡格后也能趁机反击，是为最败笔的地方。

MONKEY DANCE

与前作同样没有无敌时间，虽不能作对空技用，但由于速度快，且又是COMBINATION ATTACK吹飞对手后的最佳追击，因此成为连续技的主轴。

FROG HUNTING

由前作中作为追击的连携投技进化至现在的必杀技，虽然外表看来怪怪的，但是移动速度却异常地快，不过缺限就是打点太高，除非对手是身型高大的角色，否则只要对手轻轻地蹲下回避便会令其出现空隙，就算对手档格所造成的破绽也会不少，因而大大限制了其运用于空中连续技组合之上。

DANCING BISON

本作中的新潜在能力，特点在于出招瞬间持有无敌时间，令其成为对空和连续技中不可或缺的攻击。

投技	
FALCON	近敌时←or→+C
EAGLE CATCH	空中近敌时↙or↓or↘+C
连携技	
HORNET ATTACK	FALCON中↘↘+C
特殊技	
FLYING FISH	倒地中C
EAGLE STEP	空中↓+B
LYNX FANG	对手倒地时↑+C
ELEPHANT TASK	↘+A
H·HEDGEHOG	DASH中→+C
必杀技	
ROLLING TURTLE★	↓↙←+B
SIDE WINDER☆	↓↙←+C
BISON HORN	↓储↑+C
WILD WOLF★	←储→+B
MONKEY DANCE★	→↓↘+B
FROG HUNTING	通常时或HORNET ATTACK中←→→+BC同按
超必杀技	
DANGEROUS WOLF	→←↙↓↘+BC同按
潜在能力	
DANCING BISON	→←↙↓↘+C

连续技钻研

空中C'→'B·B·↘+C'→'MONKEY DANCE'→'BISON HORN/DANCING BISON'→'LYNX FANG

空中C'→'↘+A·蹲下B·蹲下C'→'FROG HUNTING/BISON HORN/DANCING BISON'→'LYNX FANG

对手于版边时，近距离站立C·C'→'A·B·↘+C'→'MONKEY DANCE'→'BISON HORN/DANCING BISON'→'LYNX FANG



概念特性

必杀技优点性能大多被保留的山崎龙二，通常技方面没有太大改变，仍以回避攻击、站立与蹲下的轻拳和重击作为主轴，但要当心重击落空后会遭受反击。而必杀技“制裁之匕首”经改良后强化了不少，还有中段特殊技“打刺”的二段 COMBINATION 特性，亦令其攻击实用了不少。

重点技解析

SADOMASOCHISM

同样不能反击下段技，而出招与收招时的空隙亦较前作为大，对于小跳跃攻击起不了作用，而且不能反击对主线的大威力攻击，所以实用性被削弱了不少。

淬火

新追加的中段必杀技，虽然出招并非迅速，但以通常技和 COMBINATION 连接使用，则可弥补性能上的缺陷。此外，由于“淬火”击中对手后是不能使用 TECHNICAL RISE 作 DOWN 回避的关系，所以在得手后就必定要把握机会使用“禁止”作 DOWN 攻击。

制裁之匕首

出招快、空隙少，是最基本的连续技用之必杀技，除对手在版边时，其他情况下使用亦不易被反击，因而可以连续使用。

禁止

旧有 DOWN 攻击“凹”的改良版，特点就是对于未有倒地的对手时不存攻击判定，由于出招慢，加上距离短，而且太容易使用 TECHNICAL RISE 作回避，所以不在对手身旁时不能使用。不过，由于 GUILLOTINE、DRILL、淬火击中对手后不能 TECHNICAL RISE 作 DOWN 回避，所在这几种情况下使用“禁止”对手便不能逃走。

GUILLOTINE

比起前作对空性能被削弱了不少，令其主要仍集中于 COMBINATION ATTACK 吹飞对手后作连续技使用，但中段特性的实用程度则见仁见智。

DRILL

投技 乱投	近敌时←or→ + C
特殊技 目溃 捣上 打刺 升天	 倒地时起上时按 C 键 空中 B + C → + A ↘ + A
必杀技 蛇使・上段★ 蛇使・中段★ 蛇使・下段★ 蛇骗 大蛇 SADOMASOCHISM 淬火 倍返 倍返(充电) 制裁之匕首☆ 爆弹 PACHIKI 禁止	 ↓↙← + A(可按着键储击) ↓↙← + B(可按着键储击) ↓↙← + C(可按着键储击) 蛇使储击中按 D 键 蛇使储击至 MAX 时放手 ←↙↓↘→ + B →↓↘ + B ↓↘→ + 按着 C 键 ↓↘→ + C →↓↘ + A 近敌时→←↓↑ + C ↓↓ + C
超必杀技 GUILLOTINE	 →←↙↓↘ + BC 同按
潜在能力 DRILL DRILL Lv 2 DRILL Lv 3 DRILL Lv 4 DRILL Lv 5	 近敌时控杆转一个圈 + C DRILL 中山崎龙二喊叫时 C 键连打 5～8 次 DRILL 中山崎龙二喊叫时 C 键连打 9～12 次 DRILL 中山崎龙二喊叫时 C 键连打 13 次以上 DRILL Lv 4 成立后山崎龙二喊叫时 ABC 同按

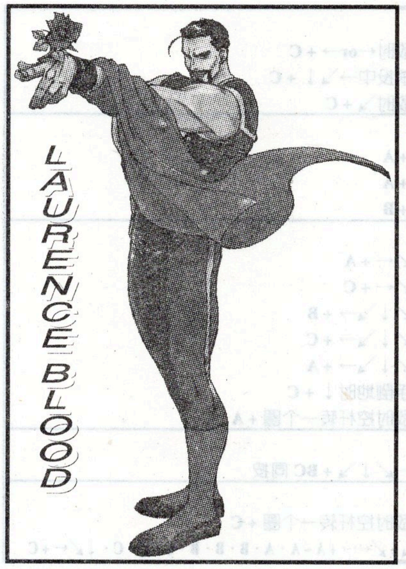
判定范围不算广的指令投式潜在能力，其中本作更追加 Lv 5 的“DRILL”，攻击力比 Lv 4 的还要大，但达成条件极为复杂，所以要确定命中亦并非一件易事。

连续技钻研

对手于版边时，空中 C‘→’近距离站立 A×2・站立‘→’制裁之匕首(‘→’禁止)/蛇使・中段/蛇使・下段/倍返

对手于版边时，空中 C‘→’近距离站立 B・↘+C‘→’淬火/GUILLOTINE‘→’禁止

对手于版边时，空中 C‘→’近距离站立 A×2・↘+C‘→’淬火或 GUILLOTINE(‘→’禁止)/蛇使・上段



概念特性

以速度和攻击力取胜的 LAURENCE BLOOD，虽然通常技和 COMBINATION ATTACK 被修改了不少，但必杀技等性能上大多有增无减，令其成为中距离上占尽先机的角色。

重点技解析

BLOODY SPIN

指令上有所改变，出招速度较前作为慢，而且被对手防御后亦易受反击，所以令其集中于中远距离奇袭、连续技和 BREAK SHOT 使用之上。

BLOODY SABE

攻击距离范围上增加，作为远方牵制用，除能抵消飞行道具之外，更可作连续技使用，对于身型高大的角色占着一定优势。

投技	
MATADOR BUSTER	近敌时←or→ + C
特殊技	
TORNADO KICK	→ + B
OLEI	B + C
必杀技	
轻・BLOODY SPIN	→↘↓↙← + A
重・BLOODY SPIN	→↘↓↙← + C
BLOODY SABE	←储→ + C
BLOODY MIXER	A 键连打
BLOODY CUTTER☆	↑储↓ + C
超必杀技	
BLOODY FLASH	→←↙↓↘ + BC 同按
潜在能力	
BLOODY SHADOW	→←↙↓↘ + C

BLOODY MIXER

新追加必杀技，利用连打来延长持续时间，对空和对横判定性能不高，而且攻击力低，即使多段击中对手，所能耗损的亦不大。

BLOODY CUTTER

出招时间较前作更快，无敌状态时间短，但判定发生时间极长，所以适用于对空和连续技之用。

BLOODY FLASH

形式与前作相同，但指令则有所改变，令使用频度大大提高。

BLOODY SHADOW

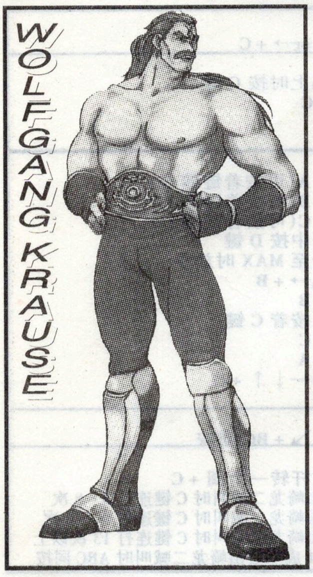
新追加的潜在能力，出招时有无敌状态，由攻击判定发生直至完结为止，对于地上战截击对手和连续技使用上有着十足的把握，而对空效果上就可以作为追打之用。

连续技钻研

空中 C‘→’近距离站立 C・站立 C‘→’BLOODY SABE/BLOODY MIXER/BLOODY FLASH/BLOODY SHADOW

空中 C‘→’近距离站立 C・站立 C‘→’BLOODY SPIN‘→’BLOODY CUTTER

对手于版边时，BLOODY MIXER‘→’自押站立或蹲下 A‘→’BLOODY SHADOW



概念特性

在通常技中，虽然 WOLFGANG KRAUSER 的硬直时间较其他角色为长，可是由其于攻击距离够远，因而在中距离牵制上占尽优势。至于 COMBINATION ATTACK 和必杀技方面，前者在本作中的设定更具限制，使连续技上有着一定的障碍，尤幸后者则大多被强化，令各方面取得平衡。

重点技解析

BRITZ BALL

基本上与前作的改动不大，其中“BRITZ BALL·上段”对于通常身型的角色，只要蹲下便能回避，而“BRITZ BALL·下段”在近距离状态下是下段攻击，使用时要特别注意。

投技	
KNEE SMASH	近敌时←or→ + C
特殊技	
DEATH HAMMER	→ + A
KAISER BODY PRESS	空中近敌时↓ + C
DIVING ELBOW	对手倒地时↓ + C
必杀技	
BRITZ BALL·上段★	↓↙← + A
BRITZ BALL·下段★	↓↙← + C
LEG TOMOHAWK☆	↓↘→ + B
PHOENIX THROW	←↙↓↘→ + C
DANGEROUS THROW	近敌时←↙↓↘→ + A
GRIFFON UPPER	DANGEROUS THROW 中→→ + C
KAISER CLAW	→↓↘ + C
LIFT UP BLOW	近敌时→↘↓↙← + B
超必杀技	
KAISER WAVE★	↙储↓→ + BC 同按
KAISER WAVE Lv2	KAISER WAVE 储击 1 秒后放手
KAISER WAVE Lv3	KAISER WAVE 储击 2 秒后放手
潜在能力	
GIGATIC PSYCLONE	近敌时控杆转一个圈 + C
UNLIMITED DESIRE	→↘↓↙←→ +A·A·B·C·B·C·A·B·C·C
UNLIMITED DESIRE 2	→↘↓↙←→ +A·A·B·C·B·C·A·B·C·←↓↙ +AC同按

LEG TOMOHAWK

由于攻击判定出现时间快，所以除了作为对空之用外，其中段判定的特性也非常实用，可是要注意其攻击后的硬直时间亦颇长，一经被对手挡格后后果便不堪设想。

KAISER CLAW

伸手抓往斜上方对手作投掷的新必杀技，可是由于出招较慢，令其只能运用于先读对空和 COMBINATION 中吹飞对手后作连续技使用。

KAISER WAVE

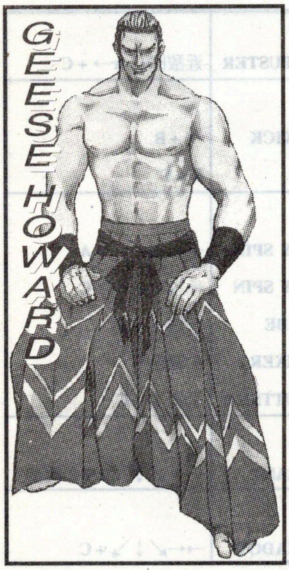
与前作用样，当储击至 Lv3 时，便会持有对副线的判定，由于其速度快和拥有对应 BREAK SHOT 的效果，所以在单线版面上占有绝对的优势。此外，KAISER WAVE 亦存有简略指令的特性，只要←或↙储→按 C 键便能自如地使用 KAISER WAVE。

连续技钻研

空中 C‘→’站立 C·↘+C‘→’LEG TOMOHAWK

DANGEROUS THROW‘→’GRIFFON UPPER‘→’KAISER CLAW‘→’DIVING ELBOW

空中 C‘→’站立 A·站立 C‘→’UNLIMITED DESIRE 2



概念特性

对比起前作，GEESE 被削减了疾风拳和邪影拳等高性能必杀技，而烈风拳和 DOUBLE 烈风拳亦作了适量的调整，但由于加入下段当身打和改良后的真空投，除了令当身技更全面之外，整个人物在攻防上亦改变了不少。此外，特殊技雷光回蹴的原来存着不为人知的特性，就是在判定出现前能强制 CANCEL，作为移动特袭之用。

重点技解析

DOUBLE 烈风拳

由两个烈风拳所组成，在出招其间已存有攻击判定，若于此时被其他飞行道具攻击的话，所打出的就会变成普通烈风拳，而完成后的则可贯穿其他的飞行道具，可是 DOUBLE 烈风拳的致命伤就是动作太大，出招太慢，容易遭对手发现后反击。

投技	
虎杀投	近敌时←or→ + C
绝命人中打	虎杀投中→↘↓ + C
虎杀掌	近敌时↘ + C
特殊技	
飞燕失脚	→ + A
升天明星打	↘ + A
雷光回蹴	← + B
必杀技	
烈风拳☆	↓↙← + A
DOUBLE 烈风拳☆	↓↙← + C
上段当身投	←↙↓↘→ + B
里云隐	←↙↓↘→ + C
下段当身打	←↙↓↘→ + A
雷鸣豪破投	对手倒地时↓ + C
真空投	近敌时控杆转一个圈 + A
超必杀技	
RAISING STORM	→←↙↓↘ + BC 同按
潜在能力	
罗生门	近敌时控杆转一个圈 + C
DEADLY RAVE★	→↘↓↙←→ +A~A·A·B·B·B·C·C·C·↓↙← +C

下段当身打

新追加的必杀技，能将对手持有下段判定的通常技和必杀技格去后以掌打反击，而基本形式与上段当身技和里云隐相同。

真空投

直至前作也是普通投技的真空投，本作中则成为了必杀技式的指令投，所以攻击力和判定范围亦大幅提升。

RAISING STORM

在本作中，除技的指令被简化了之外，亦加回对副线上的攻击判定，可是出招后的硬直时间亦相对地增加了不少，容易令对手有机可乘。

罗生门

取代 THUNDER BREAK 的指令投式之新潜在能力，判定范围和真空投接近，但攻击力则不可同日而语。

连续技钻研

空中 C‘→’升天明星打‘→’站立 C·↓+C‘→’雷鸣豪破投

空中 C‘→’站立 A·蹲下 A·蹲下 C‘→’DEADLY RAVE‘→’雷鸣豪破投

对手于版边时，空中 C‘→’蹲下 A·站立 C‘→’DEADLY RAVE (7HIT)‘→’B·C(2HIT)→DOUBLE 烈风拳



概念特性

新加入角色李香绯，拳系攻击虽然距离短，但由于脚系的攻击距离较长，除了弥补拳系上的不足之外，更成为中距离牵制和通常技的主轴，只要适当地配合闪里肘皇使用，其效果会相当不俗。另外，李香绯的 COMBINATION ATTACK 变化异常丰富，再加上超白龙等独有攻击，即使没有太具威力的连续技辅助，仍是位十分强的角色。然而，李香绯唯一美中不足的地方就是空中大威力攻击判定出现时间较慢，对于空中攻击及连续技上有颇大的影响，所以尽量集中于脚系攻击会容易占到优势。

各技解析

那梦波

气功波式的的必杀技，是防守、牵制的好招式，轻和重的那梦波分别在于移动的距离的长短，所以起动时间亦各有差异。

天崩山

以铁山靠作为对空技，出招时持有无敌时间，而攻击判定亦颇强，对于攻击落空或对手以通常技攻击时最为合用。

闪里肘皇

以外门顶肘作为突进技，特点就是即使被对手挡格所露出的破绽亦不会太大，加上出招快，是李香绯主要的必杀技。另外，闪里肘皇共有两种追加技，包括以打击为主的“贯空”，以不能防御的移动指令投“心碎把”，但有一点要紧记的是，“贯空”在闪里肘皇击中对手时输入指令也可，但心碎把就必须要在攻击判定未发生前输入，而且判定范围亦会被大大削减。

咏酒

形式和《STREET FIGHTER Ⅲ》中的 BLOCKING 非常相似，虽然其指令颇为繁复，却非常实用，其中以对空咏酒能作追打攻击的实用程度为最高。

大铁神

突进式的超必杀技，出招时上半身持有无敌时间，判定非常大，而且即使被对手挡格后所出现的空隙亦很少，因此成为以突击为主力的超必杀技攻击。

投技	
力千后宴	近敌时←or→+C
特殊技	
里门顶肘	→+A
后搜腿	←+B
必杀技	
轻·那梦波★	↓↘→+A
重·那梦波★	↓↘→+C
闪里肘皇	↓↘→+B
闪里肘皇·真空	闪里肘皇中↓↘→+B
闪里肘皇·心碎把	闪里肘皇+↓↙←+B
天崩山☆	→↓↘+B
咏酒·对跳跃攻击☆	攻击判定出现一瞬时按着 A 键拉上
咏酒·对站立攻击☆	攻击判定出现一瞬时按着 A 键推前
咏酒·对蹲下攻击☆	攻击判定出现一瞬时按着 A 键拉下
超必杀技	
大铁神★	→←↙↓↘→+BC 同按
超白龙(超 COMBINATION)	近距离站立 C 后→↙→+AB 同按·→↙→+AB 同按
潜在能力	
真心牙	近敌时摇杆转一个圈+C

超白龙

持有超必杀技条件方能使用的超 COMBINATION ATTACK，攻击力绝大，而最大的特点就是第二段中务必要击中对手才可连续下去，否则第三段攻击便不能成立。

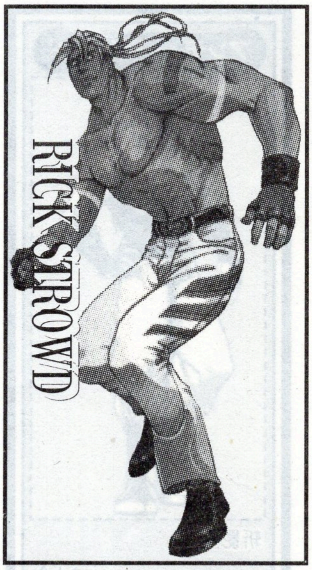
真心牙

指令投式的潜在能力，攻击力虽大，但只要稍有差迟便不能成立，而且亦容易遭对手破解，所以小心使用方为上策。

连续技钻研

对手于版边时，空中 C‘→’A·B·↘+C‘→’轻那梦波‘→’天崩山

咏酒·对跳跃攻击‘→’天崩山 /轻那梦波（‘→’轻那梦波）



概念特性

本作中新加入的角色，其通常技和必杀技设定能力远较过往的角色为强，尤其以对空技“HELION”和突进技“SHOOTING STAR”为甚。至于 COMBINATION 方面，变化异常丰富，配合各种高性能必杀技使用效果更佳，加上其空隙少的特性，连系攻击就成为牵制对手的主轴。

各技解析

SHOOTING STAR

前冲后作连续拳击的突进技，轻攻击主要作为连续技之用，但被地手挡格时会出现空隙，而移动距离亦有限制。重攻击因速度较慢，所以不能作连续技之用，而破绽亦远较轻攻击为大，唯一优点就是击中对手后可以追击，予对手更大伤害。

DEVNE BLAST

后跳前冲攻击的突进技，特点就是空隙少，主要作为中远距离奇袭之用，利用 FAKE BLAST 混杂其中，令攻击更具战略性。

FULL MOON FEVER

持有上半身无敌的特性，能回避对手攻击，只要按着不放便可持续状态，但一定时间后会自动解除，而玩者亦能输入 D 键和必杀技自行解除作反击。

HELION

虽然出招时间长，但拥有无敌的状态，使其对空性能非常高，成为防空和破绽中最实用的迎击，可是要注意其落空后所造成的空隙，勿让对手有机可乘。

BLAZING SUN BURST

不能防御技，由于出招速度慢令到其实用性大大下降，只可以混杂于连续技中作出其不意的攻击。此外，在持有 S.POWER 或 P.POWER 击中对手时，能以指定的追加技，如“SHOOTING STAR·EX”等作追击。

投技	
GANG HOE	近敌时←or→+C
特殊技	
CHOPPING LIGHT	→+A
SMASH SWORD	↘+A
BURNISHER	DASH 中→+C
必杀技	
轻·SHOOTING STAR★	↓↘→+A
重·SHOOTING STAR	↓↘→+C
SHOOTING STAR·EX	S. or P. POWER 时↓↘→+C
SHOOTING STAR·MAX	S. or P. POWER 时 BLAZING SUN BURST 后↓↘→+C
DEVNE BLAST☆	↓↙←+C
FAKE BLAST	DEVNE BLAST 后跳着地时 D
FULL MOON FEVER	↓↙←+B(可按着储劲)
HELION☆	→↓↘+A
BLAZING SUN BURST☆	↓↙←+A
超必杀技	
GAIYA PRESS	→←↙↓↘+BC 同按
潜在能力	
HOWLING BULL	→←↙↓↘+C

GAIYA PRESS

由勾拳和旋风拳所组成的攻击，虽然勾拳起手速度快，但距离短，因而限制密着至近距离连续技使用。

HOWLING BULL

上下段混杂的快拳连击，适用于连续技组合，可惜攻击有效距离短，令最后一段远程攻击不至连续，空隙少，但要小心对手以线移动反击。



3D 饿狼终告登场

HYPER NEOGEO 64 饿狼传说 WILD AMBITION

机种:ARC　厂商:SNK　类型:对战 ACT
媒体:街机基板　发售日:1999 年未定

游戏概要

SNK 老牌人气格斗游戏"饿狼传说"系列终于又有新作登场了,与以前所不同的是它运用了 SNK 公司新街机基板"HYPER NEO · GEO 64",因此新生的饿狼传说便是一款 3D 格斗游戏,它的临场感演出都达到了相当真实的程度,另外此系列的系统重点线移动也被完全体现出来。

在对战中,瞬间的视点切换是以前的 2D 格斗游戏不能表现出来,因此它的影像迫力也是以前的"饿狼"系列所不能比拟的。

玩者可以操纵包括系列人气度很高的特瑞和与不知火舞等熟悉的八名角色,另外还加入了两名新角色,他(她)们是女子高中生千堂つぐみ与使用大南流合气柔术的坂田冬次。

与以前的系列相同,包括连续技在内的多彩攻击及爽快感给人们更能体会到对战的乐趣。

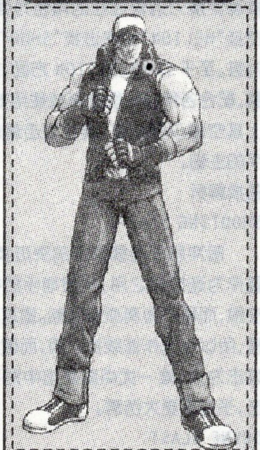
当体力槽变红时便可以使用超必杀技,这是"饿狼"系列的传统所在,另外还加入了新的系统——击打气槽,当气槽处于 MAX 状态下便可以发动"ヒートブロウ"与"オーバードライブパワー",它们有相当于超必杀技的威力。

在新作中还起用了相当多变的反击指令使对战的战略性更为丰富。



按键操作	A 键	PUNCH(拳)攻击
	B 键	KICK(腿)攻击
	C 键	超重击
	D 键	线移动
基本操作方法	↑	垂直跳跃
	↗	前方向跳跃
	→	前进
	↘	下蹲(前方向蹲)
	↓	下蹲
	↙	下蹲(下段防御)
	←	后退(上段防御)
	↖	后方向跳跃
特殊操作方法	大跳跃	冲刺中↗
	小跳跃	摇杆向轻推
	快速前冲刺	→→
	后方向冲刺	←←
	投技	→ + C
	体当攻击	快速冲刺中 A or B or C
	受身	被对手吹飞后落地瞬间按 D
	挑衅	AB 同时按

テリー·ボガード



パワーウエイブ
↓↘→ + A

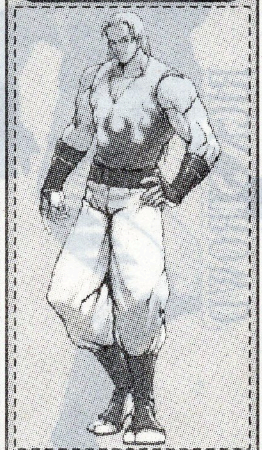
ライジングタックル
↓蓄↑ + A

クラックシュート
↓↙← + B

バーンナックル
↓↙← + A or C

★パワーゲイザ
↓↙←↙→ + BC

アンディー·ボガード



斩影拳
↙→ + A

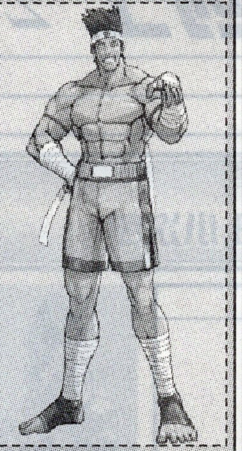
飞翔拳
↓↙← + A

空破弹
↙↓↘→ + B

爆震
→↘↓↙← + B

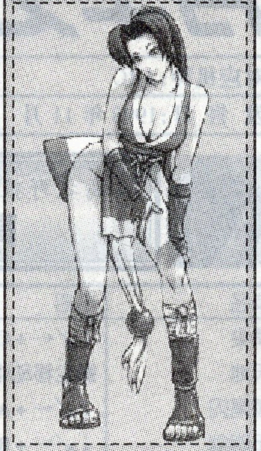
★超裂破弹
↓↙←↙→ + BC

東文



龙炎舞
↓↙←+A
必杀忍蜂
←↙↓↘→+C
花蝶扇
↓↘→+A
阳炎之舞
↓蓄↑+C
★超必杀忍蜂
→←↙↓↘+BC

不知火 舞



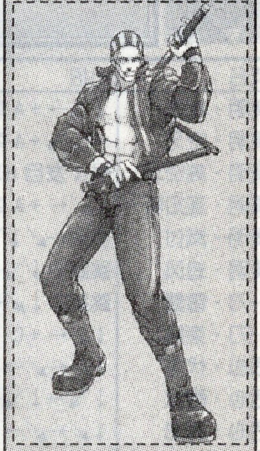
スラッシュキック
↙→+C
黄金のカカト
↓↙←+B
タイガーキック
→↓↘+B
ハリケーンアッパ
←↙↓↘→+A
★スクリューアッパ
→←↙↓↘+BC

キム·カッファン



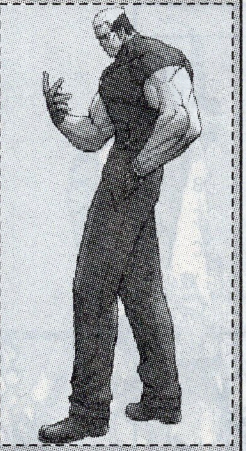
半月斩
↓↙←+B or C
飞燕斩
↓蓄↑+B
飞翔脚
跳跃中↓+B
霸气脚
↓↘→+B
★凤凰天舞脚
跳跃中←↙↓↘→+BC

ビリー·カーン



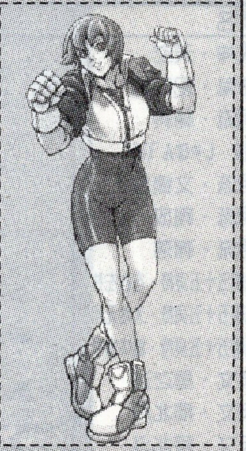
二节棍中段打
←蓄→+A
雀落
↓↙←+A
强袭飞翔棍
↙↓↘→+B
火龙追击棍
↓↙←+B
★超火炎旋风棍
→←↙↓↘+BC

山崎 竜二



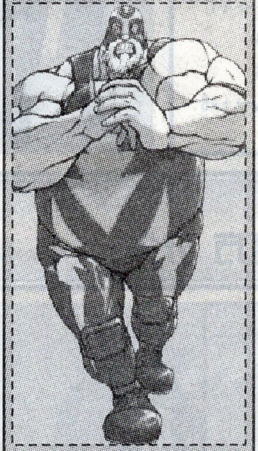
蛇使
↓↙←+A or B or C
サドマゾ
←↙↓↘→+B
倍返
↓↘→+C
爆弹パチキ
→←↓↑+C
★ギロチン
→←↙↓↘+BC

千堂 つぐみ



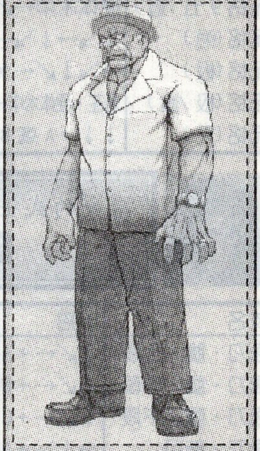
通天阁ドライバ
←↓↙+A or B or C
なにわラリアート
←蓄→+A
オクトパスヒート
↓↘→+C
ハンテイングブリッジ
↓↙←+B
★フライングつぐみドロップ
→←↙↓↘+BC

ライデン



DOKUGIRI
↓↙←+A or C
ジャイアントーボム
↙→+C
スーバードロップキック
按住 B 5 秒以上后松开
サンダーデスドライバ
摇杆一圈+C
★トールハンマー
→←↙↓↘+BC

坂田 冬次



贰双连斩
↓↙←+A or C
合气镜杀
→↓↘+A
龙卷捕缚
←↙↓↘→+A
轰天杀
→←↓↑+C
★摩利支天
↓↙←↙→+BC·←↙↓↘→+C

月华之剑士 2

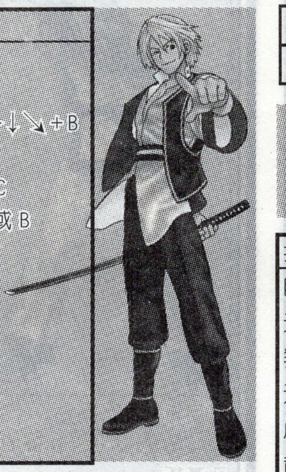
对应机种:ARC

发 售 日:1998年11月



觉醒吧! 青龙之少年

觉醒 枫



技名	出招
晨明·疾风	↓↘→+A或B
晨明·空牙	→↓↘+A或B
晨明·高空牙	强1发目HIT后→↓↘+B
晨明·连刃斩	↓↙←+A或B
晨明·岚讨	接近←↙↓↘→+C
晨明·追风	跳跃中↓↘→+A或B
一刀·雷霆	跳跃中↓↙←CD
一刀·束风	↓↙←+C
活心·伏龙	↓↙←↙→+AB
活心·醒龙	↓↘→↓↘→+AB
活心·亢龙	↓↙←↙→+B
活心·苍龙	↓↘→↓↘→+B
活心·九头龙	↓↓+A或B



常世之使者

刹那



技名	出招
无铭(一)	↓↘→+A或B
无铭(二)	→↓↘+A或B
无铭(三)	↓↙←+B
无铭(四)	→↓↘+C
无铭(五)	→↘↓↙←+C
无铭9五/追)	硬体术中←↙↓↘→+C
无铭(绝)	↓↘→↓↘→+AB
无铭(极)	→↘↓↙←×2+B
无铭(极/追)	潜在·硬体术中←↙↓↘→+AB
无铭(灭)	↓↓+A或B



宿命的武士

御名方 守矢



技名	出招
逸刀·胧·上段	↓↙←+A
逸刀·胧·中段	↓↙←+B
逸刀·胧·下段	↓↙←+C
逸刀·新月	→↓↘+A
逸刀·新月、里	→↓↘+B
逸刀·双月	新月时→↓↘+B
逸刀·月影弱	→↓↘+A(3回入力)
逸刀·月影强	→↓↘+B(4回入力)
带刀·步月	←↙↓+A
带刀·步月	←↙↓+B
带刀·步月	←↙↓+C
活杀·十六夜月华	→←↙↓↘→+AB
活杀·乱雪月花	→←↙↓↘→+B
活杀·白夜	↓↓+A或B



孤高之野狼

真田 小次郎

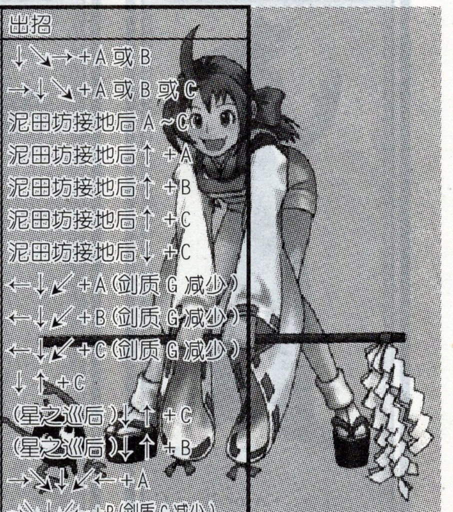


技名	出招
瞬尖	↓↙←+**C**
天地	瞬尘移动中**C**
翔尾闪	↓↙←+**A**
无明剑	↓↙←+**B**
虚空杀	→↓↘+**A**或**B**
散华	→**BC**
无二·烈	**BC**
疾空杀	↓↘→+**A**或**B**
无明剑·赉	↓↙←↙→+**AB**
狼牙·零	↓↙←↙→+**B**
百舌连斩	↓↓+**A**或**B**



年少之阴阳师

一条 明



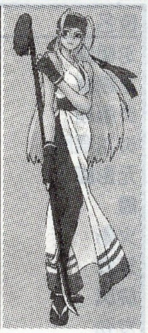
技名	出招
式神·天空	↓↘→+A或B
劾鬼·泥田坊	→↓↘+A或B或C
明流·鞠转	泥田坊接地后A~C
明流·しゃぼん飞ばし	泥田坊接地后↑+A
明流·文镇放	泥田坊接地后↑+B
明流·鞠放	泥田坊接地后↑+C
明流·鞠落	泥田坊接地后↓+C
光明五十五灵符·右往左往	←↓↙+A(剑质G减少)
光明五十五灵符·天地无用	←↓↙+B(剑质G减少)
光明五十五灵符·暗中摸索	←↓↙+C(剑质G减少)
天文·星之巡	↓↑+C
天文·揭北辰	(星之巡后)↓↑+C
天文·转北斗	(星之巡后)↓↑+B
劾鬼·清姬	→↘↓↙←+A
代人形	→↘↓↙←+B(剑质G减少)
变化人形	→↘↓↙←+C
明流·踏	空中↓+C
明流·踏	空中↓+C
天文·坠宿曜	空中CD
狸寝入	倒地时按住开始键一会
式神·六合	↓↙←↙→+AB
劾鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
天文·数多之星屑	↓↓+A或B



命运之巫女

雪

技名	出招
冰刃	↓↘→+A 或 B
霜华	→↓↘+A 或 B
瞬雪斩	↓↙←+A 或 B
冰镜	←↙↓↘→+C
垂斩	→↘↓↙←+C
树冰	↓↘→↓↘→+AB
真·雪风卷	↓←↙↙→+B
深·雪风拳	↓↓+A 或 B





朱雀之守护神

嘉神 慎之介

技名	出招
飞燕翼	↓↘→+A
却炎爪	↓↘→+B
不知火	却炎爪中↓↘→+B
焦咆吼	→↓↘+A 或 B
焰咆吼	→↘↓↙←+A 或 B
降炎袭	**ジャンプ**中↓+C
静鼓动	↓↙←+C
星火燎原	→←↙↓↘→+AB
红莲朱雀	←↙↓↘→+AB
凤凰天升	←↙↓↘→+B
图南鹏翼	↓↓+A 或 B

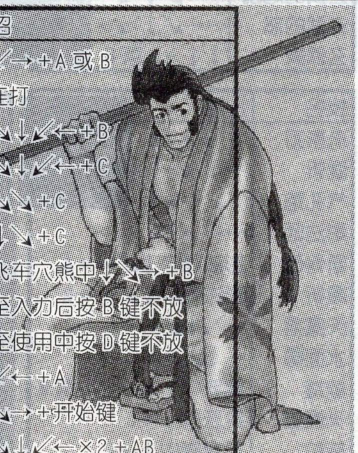


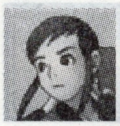


真剑·男前

天野 漂

技名	出招
雀刺	→↙→+A 或 B
居飞车穴熊	A 连打
必至	→↘↓↙←+B
高飞车	→↘↓↙←+C
将棋倒	近↘↘+C
桂马之高上	→↓↘+C
穴熊脱	居飞车穴熊中↓↘→+B
必至~诘!	必至入力后按 B 键不放
必至~骗	必至使用中按 D 键不放
风车	↓↙←+A
超挑衅	↓↘→+开始键
盘上此一手!“金”	→↘↓↙←×2+AB
盘上此一手!“飞车”	→↘↓↙←×2+B
盘上此一手!“角行”	→↘↓↙←×2+A
金	↓↓+A 或 B





探救真实之少女

高岭 响

技名	出招
远间にて斩る也	↓↘→+A 或 B
近寄りて斩る也	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
拔かば斩る也	居を合わす也中 C
拔かずば斩らぬ也	居を合わす也 BC
纸一重にてかわす也	AB
间を诘めること肝要也	纸一重にてかわす也中→+C
间をおくこと肝要也	纸一重にてかわす也中←+C
备えを怠らぬ心也	按住开始键不放
发胜する神气也	↓↙←↙→+AB
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
尸を越え行く也	↓↓+A 或 B





追寻真相之野狼

鷲家 庆一郎

技名	出招
疾空杀	←要素→要素+A 或 B
虚空杀	↓要素↑要素+A 或 B
狼牙	←要素→要素+C
狼牙·直式	狼牙后↓↘→+C
狼牙·斜式	狼牙后↓↙←+C
狼牙·伏式	狼牙后↓↙←+B
俊杀	↓↙←+A 或 B
俊杀·连	俊杀 HIT 后 A 或 B 连打
俊速·无间合	力状态 BC 押
真·狼牙	↓↙←↙→+AB
最终·狼牙	↓↙←↙→+B
绝·狼牙	↓↓+A 或 B

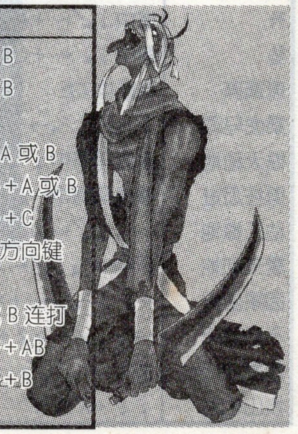




手持秃鹫的谜之男子

骸

技名	出招
秃鹫	↓↙←+A 或 B
回转肝	→↓↘+A 或 B
地舐滑	→←→+C
斩肉镰鼬	←↙↓↘→+A 或 B
斩肉大铗	跳跃中↓↙←+A 或 B
无慈悲	近→↘↓↙←+C
狂行·脏物探	倒地攻击中按方向键
啄	秃鹫中↑+B
回转肝追加	回转肝中 A 或 B 连打
迷凶死衰·凶器	↓↘→↓↘→+AB
迷凶死衰·凶饥	↓↘→↓↘→+B
狂喜·微涯刻	↓↓+A 或 B





缘来恋爱

神崎 十三

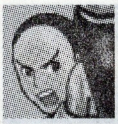
技名	出招
ハッパ	↓↘→+A或B
やせガマン	↓↘→+C
むすハナ	↓↙←+C
ユラシ	→↓↘+A或B
岩クダキ	→储←+C
铁アタマ	岩クダキ中↓↘→+C
たたきツケ	→↘↓↙←+A
ぼこナグリ	たたきツケ中↓↘→+A
すりツプシ	たたきツケ中↓↘→+B
ぶんナゲ	→↘↓↙←+B
かツトバシ	ふんナゲ中↓↘→+B
ふつとばし	ふんナゲ中↓↘→+C
ほうむラン！	ふんナゲ中↓↘→+AB
大胆不敌(略)惊愕火山弹	↓↘→↓↘→+AB
乱目！	→↘↓↙←×2+AB
超激烈呆然(略)仰天大喷火	↓↘→↓↘→+B
超激恸！	→↘↓↙←×2+B
超鲜烈改善(略)自在大乱打	↓↓+A或B



白虎之心

直卫 示源

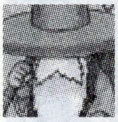
技名	出招
白虎爪	↓↙←+A或B
白虎袭	↓↙←+C
烈咆吼	→↓↘+A
绝咆吼	→↓↘+B
悲翠碎	←↙↓↘→+A或B或C
金刚碎	→↘↓↙←→+C
坏	金刚碎中←↙↓↘→+A
握	金刚碎中←↙↓↘→+B
溃	坏中↓↙←+A
烈	坏中↓↙←+B
升	握中↓↙←+A
坠	握中↓↙←+C
琉璃碎	跳跃中CD
暴虎马河	↓↘→↓↘→+AB
惊天动地	暴虎马河中↓↘↓↙←×2+B
勇往迈进	暴虎马河中←↙↓↘→+B
动天惊地	→↘↓↙←×2+AB
震天动地	坏中→↘↓↙←×2+AB
因果应报	←↙↓↘→←+AB
不俱戴天	→↘↓↙←×2+B
怒发冲天	握中→↘↓↙←×2+C
拔山倒河	↓↓+A或B



一代宗师

李烈火

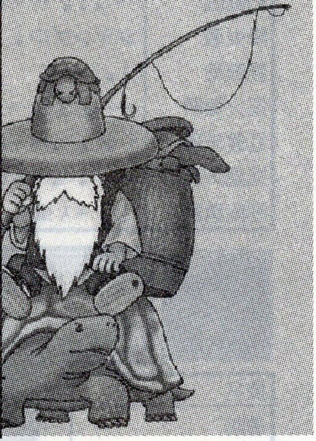
技名	出招
龙槌旋	↓↙←+C×3
龙翔旋	跳跃中↓↙←+C×2
炎扇翔	↓储↑+B
炎龙摆尾	→↘↓↙←+A或B
无影脚	跳跃中↓↘→+C
霞	A+B
火影	霞中A
焰群	霞中B
旋风	霞中C
发劲	霞中D
龙碎落	旋风中→+C
息吹	挑衅中按住开始键不放
奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→+AB
秘奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→+B
绝命奥义·天地黎明脚	↓↓+A或B

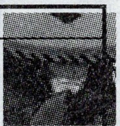


再战之隐者

玄武之翁

技名	出招
龟笼	↓↘→+A
龟笼	↓↘→+B
龟笼	↓↘→+C
龟舞·地	→↘↓↙←+A或B
龟舞·天	→↘↓↙←+C
钓果大良	→↓↘+A
钓果大良	→↓↘+B
钓果大良	→↓↘+C
无功用·天	←↓↙+C
无功用·地	←↓↙+B
无功用·人	←↓↙+A
玄武的炮吼	→←↙↓↘→+AB
玄武的怒	→←↙↓↘→+B
玄武舞	↓↓+A或B





最后之忍道

斩铁

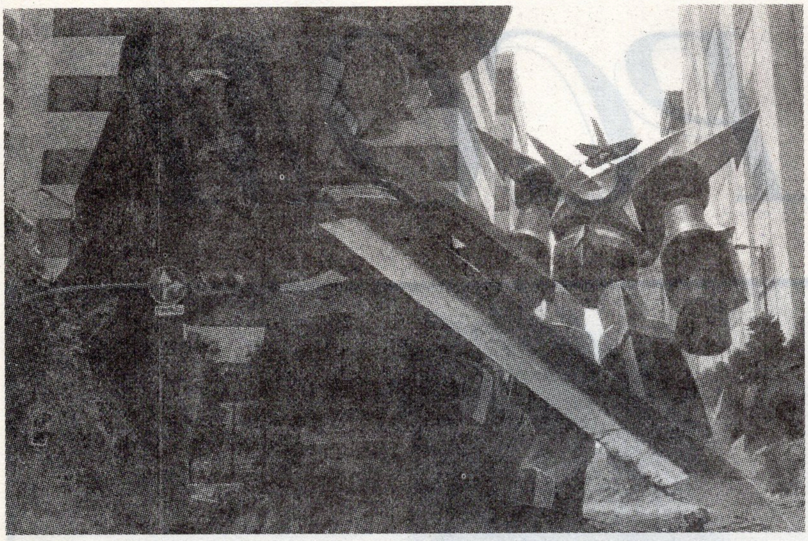


技名	出招
流影刃	↓↘→+A
胧斩	→↓↘+C
气孔炮	↓↙←+B
影法师	→←→+C
断骨破	影法师中↓↙←+A
霞斩	影法师中↓↙←+B
天魔落	→↘↓↙←+C
水面隐	←↓↙+A
骸缝	跳跃中↓↘→+A或B
天魔脚	跳跃中↓+C
转轮	天魔脚中↓+C
断钢刃	→←↙↓↘→+AB
暗狩	→↘↓↙←×2+B
螳螂双刃	↓↓+A或B

CAPCOM



包括“街头霸王”系列、“恶魔战士”系列、“VS”系列，新作“超钢战记”、“乔乔之奇妙冒险”等



超钢战记 拼

对应机种:ARC	
发 售 日:1998 年 10 月	

基本操作

攻击 A　攻击 B　跳跃 J

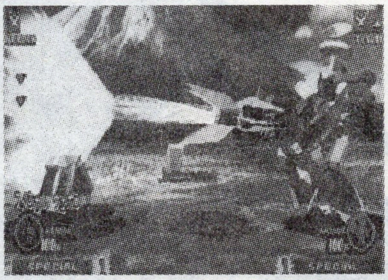
同时按时为必杀技

←← ● →→

高速离脱　高速接近

※以角色面向右时为准

G 防御　注意　如果长时间进行防御的话,装甲就会被逐渐破坏。

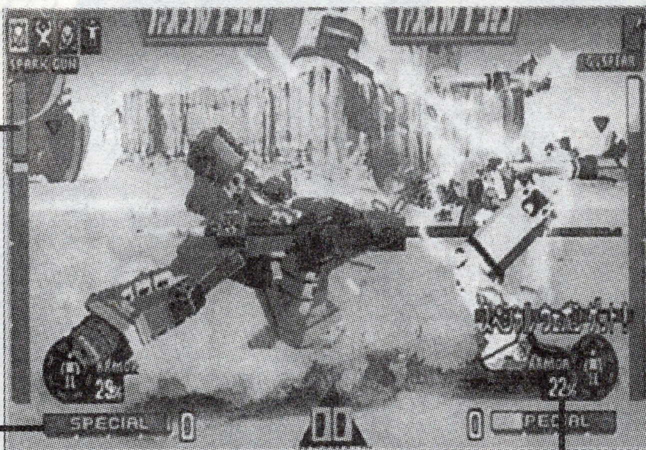


体力槽

当遭到对手攻击时,体力槽便会逐渐减少。当体力槽变空时便算输掉一局,输两局则算失败。

DAMAGE

回复可能



超必杀槽

超必杀槽会慢慢地积攒起来,这样便可以使用破坏力超群的超必杀技。此槽一共分为三档,具有不等级的攻击力,这一设计与该公司的“街头霸王 ZERO”系列有些类似。

角力

当双方机体近身角力时,只要玩者连打按键,获胜的一方便可向对手进行追击。

装甲系统

在本作中,如不断防御攻击,装甲值便会减少,一旦被破坏便会遭受更大的伤害。

道具系统

本作中是有道具存在的,只要使用道具便能令能力提升或者使用特殊武器。在各个战场的舞台上,破在着各种各样的道具,其作用各异,有效地利用它们也是游戏中重要的技巧之一。

A B C

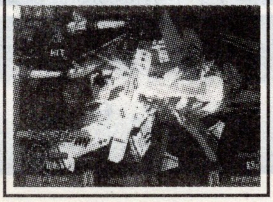
同时按 A、B、C 三个键便可将道具拾起,道具分为回复系、能力提升系及武器系。

最终打击

这是本作中最大最后的一击必杀技。虽然每局中只能使用一次,但其破坏力极为惊人,而且画面华丽,是终结战斗的最佳方法。

A B C G

同时按下 A、B、C、G 四键即可。



回避攻击

这是对攻击进行反击,如果落空的话便会造成很大空隙,所以要小心使用。

G + A 或 B

弹开冲击

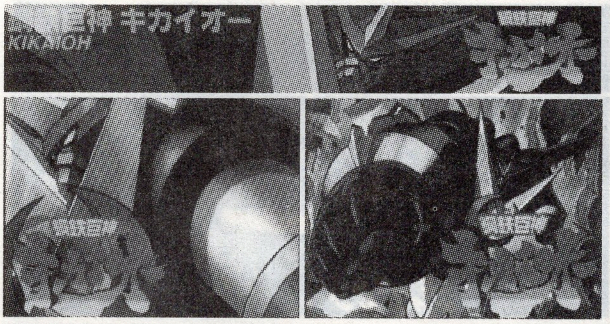
将对手的攻击弹开并向前突进攻击,是战斗中比较实用的一招。

G　按 G 的同时 →→

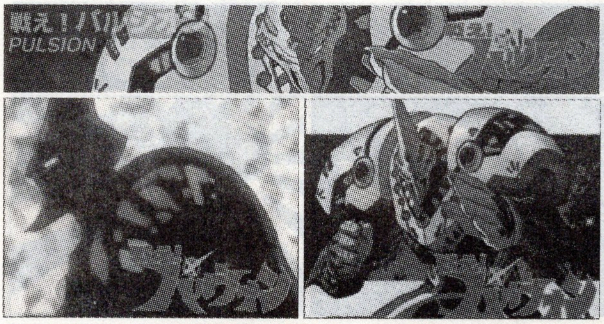
能量破坏

即使对手防御,也可将其体势破坏并进行攻击的操作,其后还可进行各种追打。

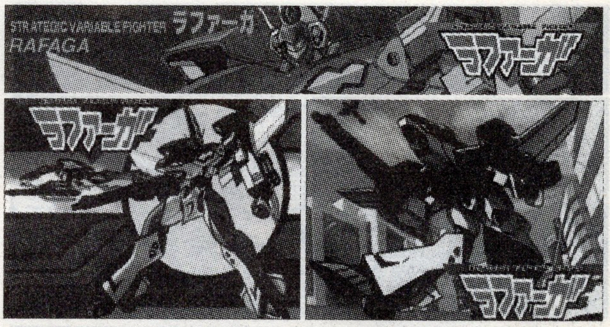
A B G



A	キカイオーパンチ/ロケットブロー
B	キカイオーボンバー
A+B	ヒートブレイザー
空中 A	キカイオーキック
→+A	キカイオーアッパー
→←+A	大旋风投
→+B	キカイオーハリケーン
←+A	対空ロケットブロー
←→+A	キカイオーラッシュ
←+AB 同时	対空ヒートブレイザー
空中→+AB 同时	空対空ヒートブレイザー
A+J	対空キカイオータックル
高速度近中 B	キカイオータックル
(超)←→+A+B	超絶ヒートブレーザー
(超)空中←→+A+B	超级トルネードキック
最终打击	霸王雷鸣斩



A	刺拳
B	スライディング
A+B	パルシオン光线
←+A	ローリングナックル
←+A	パルスウィーブ
←+AB 同时	対空パルシオン光线
跳跃中 J	二段跳跃
对手倒地时 A+J 或 B+J	追打
→+A	パルシオンアッパー
→+B	宇宙侧转
←→+A	パルスレイ
→+A+B	パルスクリーン
(超)←→+AB 同时	ボルティックスフィア
(超)→←+AB 同时	宇宙空手
最终打击	オーバー・ザ・ギャラクシー



人型形态

A	鹰之形态
B	マイクロミサイル
A+B	デュアルレーザー
↓或↑+G	变形
→+A	ガンポッドクラッシュ
←→+A	フロートシーカー
←→+B	サイドワインダー
空中 A	コマーソルトエアーキック
空中↓+A	空対地 3 方向射击
空中→+B	空対空マイクロミサイル
A+J	対空タックル
B+J	コマーソルトキック
对手倒地时 A+J 或 B+J	追打
英雄模式中→←+A 或 B	コロニークラッシュ
(超)←→+AB 同时	ピンポイント・フレイク・パンチ
最终打击	トランスフォーム・タクティクス

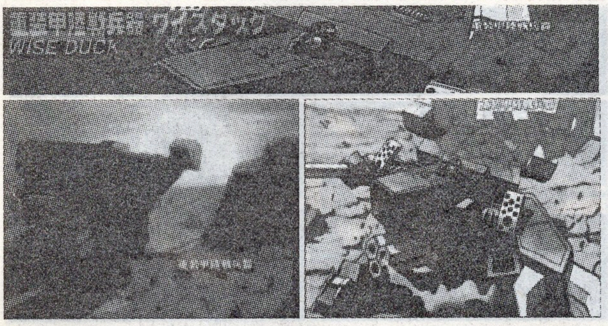
高机动形态

A	3 方向射击
B	マイクロミサイル
A+B	トランスフォームアタック
↓或↑+G	变形
高速移动中 B	人型形态变形タックル
J	飞行形态变形
(超)←→+AB 同时	クリティカル・チャージ・アタック

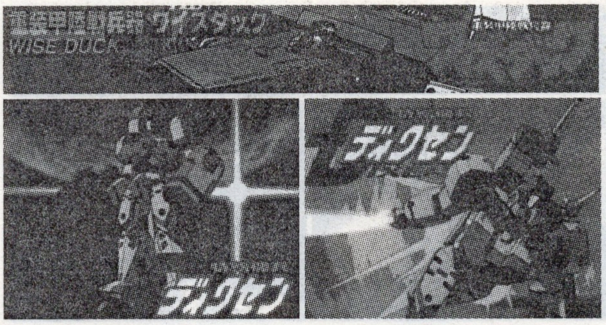
飞行形态

A	イーグルダイブ
B	マイクロミサイル
A+B	デュアルレーザー
↓或↑+G	变形
A 追加入力 B	バーニアスラスター
←→+A	ムロートシーカー
(超)←→+AB 同时	セクション・エアー・アタック

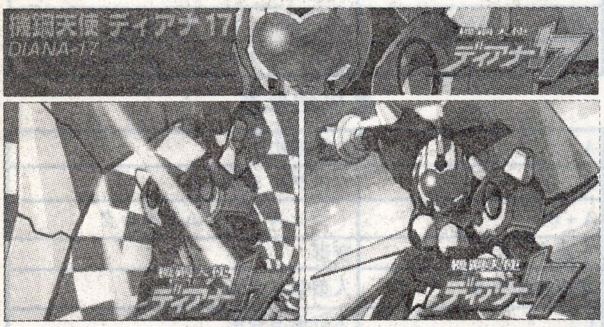




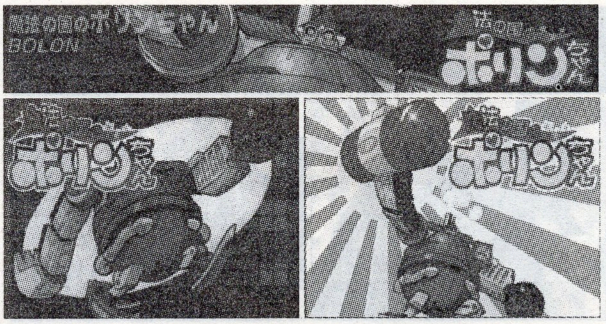
A	パワークロー/3 连バルカン
B	ランチャーミサイル
A + B	エクスプロージョンウォール
J	トラッピングボム
→ + A	ブレイクシャフト
← + B	STA ミサイル
→ + B	ネットミサイル
→ + AB 同时	エクスプロージョンフラット
A + J	オペレート・トライゴン
B + J	ナパームポッド
←→ + A	ブルブレイカー
→ + BJ 同时	远距离ナパームポッド
←→ + AJ 同时	オペレード・ヘキサゴン
高速接近中 B	ポワーラリアット
←→ + A + B	フォトンキャノン
→← + A + B	对空フォトンキャノン
最终打击	フルメタルハンター



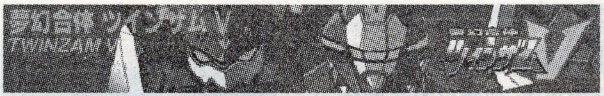
A	サーベル系/铳系
B	ハンドグレネード・ショート
A + B	フィクサーキャノン
← + AB 同时	对空フィクサーキャノン
空中→ + AB 同时	空对空フィクサーキャノン
AJ	ブーストスラッシュ
高速接近中 B	ブーストタックル
↑或↓ + G	铳持替
跳跃中任意的方向 + J	フルバーニアジャンプ
→ + A	ライジングスラッシュ
→ + B	ハンドグレネード・ロング
←→ + A	エイミングサテライト
→← + A	リフレクションサテライト
(超)←→ + AB 同时	ハイパーフィクサーキャノン
(超)→← + AB 同时	スラッシュ&シュート
最终打击	ファイナルシュート

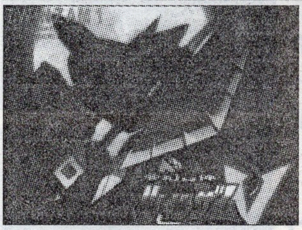


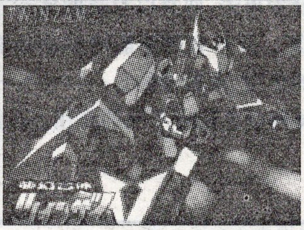
A	パンチ/ソニックエッジ
B	シャボンランチャー
A + B	ハンティングスピア
空中→ + A	パンチ
空中↓ + A	对地ソニックエッジ★
A + J	ペアッシングヒール
B + J	キャプチュードスピア
高速接近中 A	クリスタルエッジ
高速接近中 B	ピアッシングニードル
→ + A	ダブルキック
←→ + A	クリスタルエッジ
→← + B	マジックジャッジ
空中↓ + AB 同时	アトラクティブシャワー
(超)空中←→ + AB 同时	エメラルド・ティアー
(超)→← + A + B	ダイアモンド・ロード
最终打击	ダンシング・エンジェル・エボリューション



A	铁球刺拳
B	シャベルアッパー
A + B	根性ラリアット
→ + A	铁球ストレート
←→ + A	破坏ドリル
← + B	大江户キャノン
←→ + B	逆喷射烟突
空中 A	ローリングアタック
← + A	对空铁球ストレート
→← + B	お祭り大江户キャノン
→ + AB 同时	つまづきインパクト
空中↓ + A	垂直落下ローリングアタック
高速接近中 A	ジャンプローリングアタック
高速接近中 B	ダダッコアタック
ヒーローモード中→← + A	いらっしゃい魔法
(超)←→ + AJ 或 BJ 同时	爱道连
(超)←→ + A + B	巨大铁球转
(超)→← + A + B	巨大铁球落
最终打击	わくわくボロン剧场







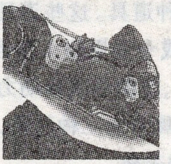
ツインザム V1

A	拳击
B	ファイアーマグナム
A＋B	ファイアーサンシャイン
→＋A	ファイアートマホーク
←＋A	トマホークインパクト
←→＋A	ツインザムラッシュ
←→＋B	シューティングスターブロー
空中 A	トマホークブレイカー
←＋B	対空ファイアーマグナム
空中 B	対地ファイアーマグナム
空中 A＋B	サンセットサンシャユン
←＋AB 同时	ライジングサンシャイン
高速接近中 A	ファイヤースラッガー
(超)←→＋A＋B	ファイアーストームフォーメーション
(超)→←＋A＋B	合体変型チェンジクロス・ツインザム
最终打击	ファイアースラッシャー

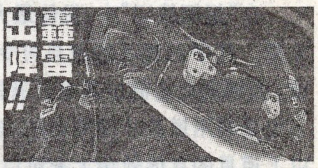
ツインザム V2

A	拳击
B	プラズマミサイル
A＋B	プラズマドリルバスター
空中 A	ハンマークラッシャー
空中 B	対地プラズマミサイル
→＋A	プラズマハンマー
空中↓＋A	スピンドロップ
←→＋A	ツインザムホームラン
←→＋B	ゼログラビティボール
←＋B	対空プラズマミサイル
→＋AB 同时	プラズマドリルストライカー
←＋AB 同时	プラズマドリルクラッシャー
空中 AB 同时	プラズマドリルプレッシャー
高速接近中 A	プラズマスラッガー
ヒーローモード中 G	バキュームツイター
(超)←→＋A＋B	プラズマストームフォーメーション
(超)→←＋A＋B	合体変型チェンジクロス・ツインザ
最终打击	プラズマドリルインパルスム

隐藏机体



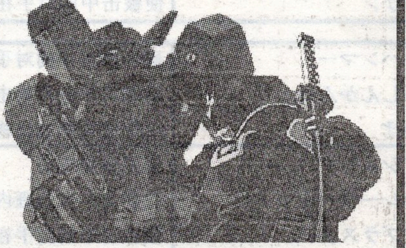
轰雷登场

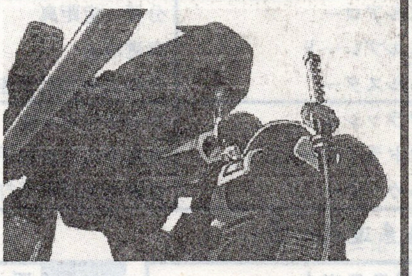




使用条件：电源投入使用合计 400 小时以上，在选人画面中便会出现轰雷。

A	拳/剑攻击	←＋AB 同时	对空瘴气闪光
B	暗黑结界(蓄力可)	空中→＋AB 同时	空对空瘴气闪光
A＋B	瘴气闪光	←→＋AJ 同时	暗虚空弹
→＋A	疾风狂波(A 连打连续)	空中↓＋J	急降下
←→＋A	梦斩	高速接近中 A	心贯斩
→←＋A	雷电斩霸(蓄力可)	(超)←→＋AB	鬼神雷斩
A＋J	升斩	(超)→←＋AB	旋风斩刻
空中↓＋A	空对地疾风狂波	最终打击	冥界阵

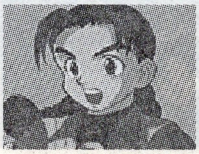


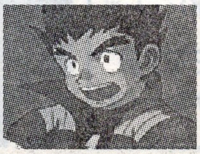


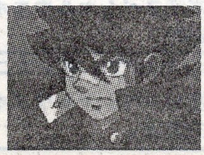


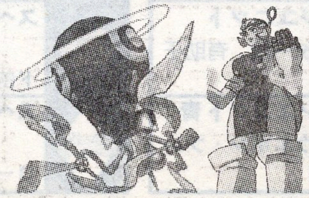
其它三大隐藏机体的选用方法

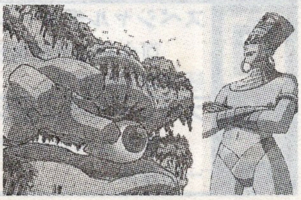
基板的电源投入使用时间合计在 600 小时以上，这样在角色选择画面外侧便会出现新的隐藏机体。注意这些机体是没有 2P 颜色的，即如果 1P 已选择了它们的话，则 2P 便无法选择相同机体了。





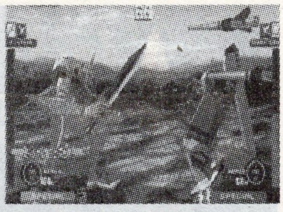
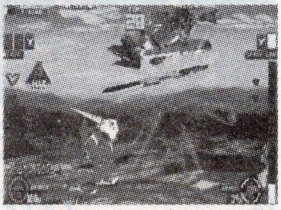
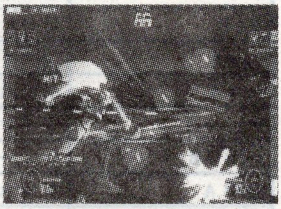
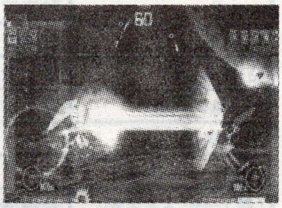
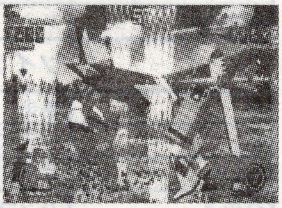
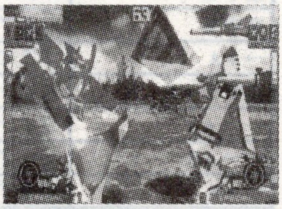
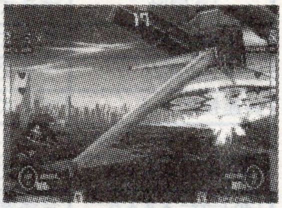






本作中道具的活用

在"超钢战记"中，机体最大可带有5种道具。这些道具分为攻击、回复以及辅助攻击三大类。其中回复系的道具可令伤害回复或令装甲耐久值回复，此外有的还能增加超必杀槽。而辅助攻击的道具是具有提升攻击力、防御力或移动力的作用，而所谓的ヒーローモード也是利用道具才能发动的。攻击系的道具分为三种颜色，每种颜色都有不同的作用。关于以上道具的具体效用大家可以参看下面的表格。


攻击系道具一览：

キカイオー	赤	アックスブロー	拳系的技的攻击力及装甲破坏力上升
	青	ジャイアントロック	投出超巨大的岩石，举起时亦有攻击判定
	黄	メガトンボム	投出超巨大的火球
ワイズダック	赤	火炎放射炮	令被击中的对手浑身燃烧
	青	パラシュートミサイル	用降落伞投放导弹
	黄	垂直落下式ミサイルランチャー	在对手的头上落下导弹
パルシオン	赤	パルシオンナイフ	特定技的攻击力及装甲破坏力上升
	青	パルシオンブレード	使被击中的对手遭到打击
	黄	パルシオンスピア	使被击中的对手在一定时间内停止行动
ディクセン	赤	ナックルショット	连续打击
	青	ヘルファイヤー	令被击中的对手浑身燃烧
	黄	スパーグガン	使被击中的对手在一定时间内停止行动
ボロン	赤	ピヨピヨハンマー	破坏被击中的对手防御
	青	ぼっそっしんかんせん	追踪对手进行攻击
	黄	魔法のつぼ	从魔法壶中放出物体进行攻击
ラファーガ	赤	ソリッドシューター	用钢铁弹攻击
	青	バスターレーザーキャノン	在前方广大范围内进行激光扫射
	黄	ソニックブラスター	使被击中的对手在一定时间内停止行动
ディアナ	赤	エンジェルアロー	分开一定距离
	青	エンジェルブレード	突进攻击
	黄	エンジェルスター	令被击中的对手连续受打击数上升
ツインザム	赤	デルタフラッシュ	令对手行动不能
	青	ショックドライバー	放出冲击波将对手打飞到空中
	黄	ホイールカッター	使被击中对手受打击数上升

回复及辅助攻击系道具一览：

オフェンスユニット
使用后在一定时间内攻击力为以前的1.5倍。

スピードアップユニット
使用后在一定时间内移动速度上升，是行动迟缓角色必须的道具。

ダメージリペアユニット
可令伤害的20%恢复，是战斗中长期周旋的必须品。

スペシャルチャージユニット
可令超必杀槽增长一段，有助于经常使用超必杀。

スペシャルウエポンユニット青
发动スペシャルウエポン・ブルー的道具。

ディフェンスユニット
使用后在一定时间内防御力为以前的2倍。

ヒーローモードユニット
使用后在一定时间内进入ヒーローモード，机体可发挥特殊能力。

アーマリペアユニット
可令被破坏的装甲值100%回复，发现后一定要回收。

スペシャルウエポンユニット赤
发动スペシャルウエポン・レッド的道具。

スペシャルウエポンユニット黄
发动スペシャルウエポン・イエロー的道具。

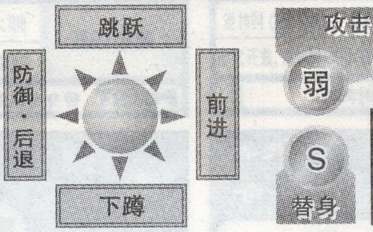


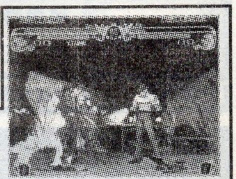
乔乔的奇妙冒险

对应机种	PS、ARC
发 售 日	1999 年



新系统解析





替身键

按此键后，角色的替身便会出现，从而进入替身模式。

"乔乔的奇妙冒险"是 **CAPCOM** 公司新推出的 **2D** 对战游戏，作品从原著出发，引入了替身的概念，从而使得对战时的变化更丰富，其实战技巧也与过去的作品有极大的不同。

游戏有着我们所熟悉的必杀技和超必杀技，同时也有新加入了替身攻击，究竟如何才能活用新系统为自己创造有利局面，是本作最大的课题之一。

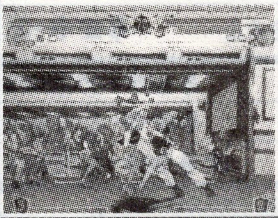
替身攻击（替身模式时替身的专用攻击） 弱→中→强 连续按

在替身模式发动时，便可以利用替身使用这一专有攻击。这种攻击有些类似于以前游戏中的 **CHAIN COMBO**，也是以弱中强连续攻击给对手造成伤害。熟悉 **CHAIN COMBO** 的玩家相信可很快掌握这一技巧，并活用之。



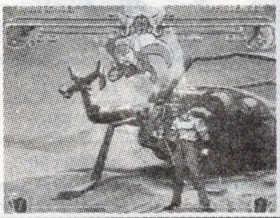
转身 攻攻 同时按

当和对手近身时，发动这一技巧便可转到对手的身后，然后对其施以强力的攻击。因此，这是实战中常用的技巧。



受身 摔出时 攻攻 同时按

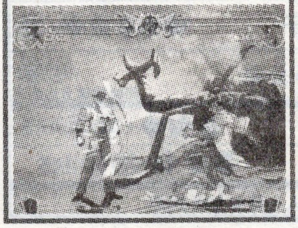
当被对手的攻击击飞时，只要按下两个攻击键便可以重整体势。受身时利用方向键则可改变方向。



防御弹开

防御时 攻攻攻 同时按

防御对手攻击时，只要同时按下三个攻击键，便可将对手弹开一定距离。



配合攻击

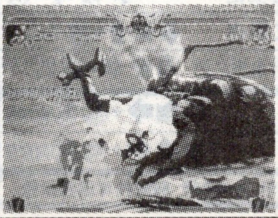
这是玩者必须掌握的系统。当玩者启动指令入力后，这时按住替身键，然后再按攻击键，这样替身便会进入攻击程序。当玩者放开 **S** 键后，便可操作角色与替身一同向对手进行攻击。

↓↙←+ S 入力
▼
按住 S 键然后按 攻 键
▼
放开 S 键发动配合攻击

防御抵消

防御时 ↓↘→+ 攻

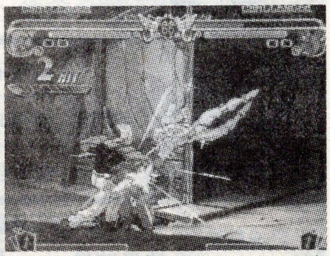
防御对手的攻击时，输入以上指令，便可发动防御抵消，向对手进行反击。



替身使用必杀技时，本体也可同时进行攻击!!

在游戏中，替身使用必杀技向对手进行攻击的时候，玩者可操纵本体进行独立的攻击。也就是说本体可以和替身向对手夹攻，从而给其造成极大的伤害。需要注意的是，本体防御方面可能会有些混乱，所以战斗中务必小心。此系统是本作的重要特色之一，同时也是克敌致胜的关键所在。





◀▲和替身一起向对手进行攻击，一方面可以扰乱对方的视线，同时也可给其造成极大的伤害。

白金之星 空条承太郎



替身攻击：→弱→弱中中／→弱→弱中↓强

必杀技	Ⓢ 噢啦噢啦	↓↘→+攻 连打
	Ⓢ 重力噢啦	↓↙←+攻 2回连续入力可能
	星之手指	→↓↘+攻 放开发动
超必杀技	超级噢啦	↓↘→+攻攻 同时按
	星之切断	↓↙←+攻攻 同时按，放开发动

POINT 力量、速度最强！其真正能力是可以停止时间吗？

紫色隐者 乔瑟夫·乔斯达



替身攻击：弱弱中强／弱中↓强

必杀技	山吹色的波纹疾走	→↓↘+攻
	波纹的打击	摇杆转一圈 +攻
	策士之业	↓↙←+攻 攻击技
	Ⓐ 青绿波纹疾走	↓↘→+攻
	Ⓢ 隐者波动	↓↘→+攻 打中 攻↓↘+攻 连打
超必杀技	师之教	↓↘→+攻攻 同时按
	波纹疾走	摇杆转二圈 +攻

POINT 替身可以配合波纹进行攻击。

愚者 伊奇



替身攻击：强中强／↓弱↓中↓强

必杀技	沙之冲撞	← 储 →+攻
	沙之打击	↓ 储 ↑+攻
	沙之钩	→↓↘→↓↘+攻
	沙之魔法	→↓↘(←↙↓)+攻 同时
超必杀技	沙之波动	↓↘→+攻攻 同时按
	沙之风暴	弱弱→中强

POINT 跳跃中利用摇杆的↑方向则可在空中浮游！

阿努比斯神 恰卡



替身攻击：→弱中强中／→弱中强弱

必杀技	Ⓢ 觉醒	攻击学习 ↓↙←+攻
	Ⓢ 鬼连斩	↓↘→+攻 3回入力连续入力可能
	Ⓢ 翼返	→↓↘+攻
超必杀技	Ⓐ 次元斩	↓↘→+攻攻 同时按
	Ⓢ 血华斩	↓↙←+攻攻 同时按

POINT 利用觉醒可以学会技巧，防御中按攻攻击可以反击。

赛特神 阿雷西



替身攻击：—／—

必杀技	蜂巢	←↙↓↘→+攻 用Ⓢ可抵消范围
	钩子	→↓↘→↓↘+攻
	Ⓢ 分离	攻攻 同时按储力后放开
超必杀技	绝望	↓↘→+攻攻 同时按
	呼喙	↓↙←+攻攻 同时按

POINT 利用替身的影子，可将敌人与替身变成小孩！

女教皇 米特拉



替身攻击：弱中强／↓弱↓中↓强

必杀技	磁力射击	↓↘→+攻
	马达攻击	↓↙←+攻
超必杀技	百万狂打	↓↘→+攻攻 同时按
	马达展示	↓↙←+攻攻 同时按
	晚餐时间	↙↓↘→+攻攻 同时按

POINT 拥有豪快力量的替身，是攻击力极为优秀的一个。

绿色法皇 花京院典明



替身攻击：弱中强／↓弱↓中↓强

必杀技	绿宝石风暴	↓↘→+攻
	蛇形攻击	→↘↓↙←+攻 放开发动
	法皇结界	↓↙←+攻 隐藏存住会成为一个陷阱
超必杀技	半径20米绿宝石风暴	↓↘→+攻攻 同时按 Ⓢ用摇杆可以改变射角度
	法皇结界	↓↙←+攻攻 同时按 Ⓢ用摇杆操作替身

POINT →+攻攻 同时按可以远程操作替身绿色法皇。

银色战车 波鲁那雷夫



替身攻击：→弱↓中中／↓弱↓中↓强

必杀技	百万速度	攻 连打
	雷达攻击	← 储 →+攻
	星之射击	↓ 储 ↑+攻 摁住可POWER UP
	Ⓢ 针串刺之刑	↓↙←+攻 同时按下可佯攻
超必杀技	卸去盔甲	↓↘→+攻攻 同时按
	最后打击	↓↙←+攻攻 同时按

POINT 距离与速度优秀的银色战车，→+攻攻 同时按可远程操作。

恶魔 诅咒的迪波



替身攻击：弱 中 强／↓弱↓中↓强

必殺技	潜水攻击	↓↘→+攻
	Ⓢ 螺旋攻击	↓↓+攻 连打
	狂舞猎人	↓↙←+攻 Ⓢ击中后 ↓+攻 连打
超必殺技	恶魔狂欢	↓↘→+攻攻 同时按
	粉碎冲撞	↓↙←+攻攻 同时按

POINT 可以利用自己的替身来向对方发动奇袭。

红色魔术师 阿尔福雷德

替身攻击：弱 中 强／↓弱↓中↓强

必殺技	旋转火之飓风	↓↘→+攻
	火之墙壁	→↓↘+攻
	炎的探知机	↓↙←+攻 对敌人追尾
	火之鹰	空中 ↓↘→+攻
	地狱的业火	→↘↓↙←+攻
超必殺技	火之炸弹	↓↘→+攻攻 同时按
	超级旋转火之飓风	↓↙←+攻攻 同时按

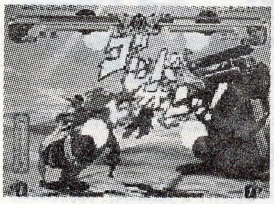
POINT →+攻攻 同时按可以远程操作替身红色魔术师。

本游戏中奇妙的必杀技

看看出场人物的必杀技，最先感到的是名字的奇异，承太郎的"**オラオラ**"为首、恰卡的"**覚えたぞ**"、阿雷西的"绝望**オオオだねッ!**"等全是用话做技名的。这也许是这个游戏的特征吧!

但是写在攻略上也许就不太好理解了，我们在制作本攻略的时候尽量将这些话都翻译了出来，主要是希望能方便玩家阅读。

巡视各人物的特征及必杀技。承太郎是比较正统类型的人物。超级 **COMBO**"**プッツンオラ**"是用**オラオラ**冲刺突击对手的技，与原作印象相似。



花京院、阿布德尔、波鲁那雷夫 **3** 个人，可进行远距离操作，可攻击到很远地方。花京院有必杀技"法皇之结界"、阿布德尔有"**ウロスファイヤーハリケーン**"、波鲁那雷夫有超级 **COMBO**"**アーマーテイクオフ**"、"**ラストショット**"等，看过原作就会攻击了。在我们的攻略中，这些招术都有相应的中文名字，相信如果你看过原作的话应该可以对其性能有更为深入的了解。

乔瑟夫有许多用波纹的必杀技 。"山吹色的波纹疾走"和"青绿波纹疾走"均在游戏中出现。可作为必杀技，使用超级 **COMBO** 时还可看到乔瑟夫年轻时的样子。

伊奇可在跳跃中摇把向上在空中浮游。"**コンドマジック**"动作不大但很厉害。

阿雷西的必杀技"**ガキんちよがッ!**"一旦击中，就可以发展为多种结合。

恰卡的强力攻击很厉害，用"**覚えたぞ**"学会的技还可在防守中反击回去。

迪波善长奇袭攻击，突然发动的必杀技也很多，攻击范围也加大了。

米特拉只有两种必杀技，但有 **3** 种超级 **COMBO**，特别是"**ディナータイム**"一定要用上。



乔乔之奇妙冒险人物群像



街头霸王系列综述 STREET FIGHTER

街头霸王系列的全貌 THE HISTORY OF STREET FIGHTER

问世以来给社会带来极大影响，如今已发展成为一种社会现象。为何会有如此强大的生命力呢？让我们来看一看它的魅力所在。

“街霸”系列留有很多作品。它的问世在游戏界卷起了一股强劲的对战游戏旋风，对整个游戏界的贡献是不可估量的。其后不断推出的续作更是成绩不凡，所以，一直到现在，这一系列仍然受到游戏迷们的喜爱。

“街霸Ⅱ”的问世在游戏界掀起了一股“街霸”热潮，对人战和包括对维加在内的对 **CPU** 战都使游戏迷们为之疯狂。



“街霸”传奇

1991 年“街霸”Ⅱ的发售拉开了传奇的序幕。美丽的背景画面，连贯的动作，不绝于耳的必杀技叫声，一时间游戏迷们都成了“街霸”的俘虏。

但是，最初对战并没有引起太强烈的反响，只有一部分游戏者对这种类型的游戏感兴趣。当时关于“街霸Ⅱ”，在不同类型的玩家中有着不同的评价。

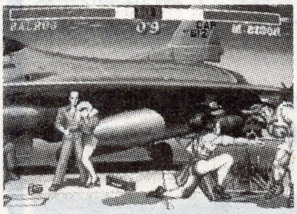
之后，又推出了“街霸Ⅱ **DASH**”一部纯粹对战游戏。以它为契机，在“街霸Ⅱ”后期普及的对战有了更快的发展。

游戏者在前作中不能使用的四天王们在这部新作中也成为可选人物，游戏者可在 **12** 个人物当中随意挑选。以前，必杀技只能看看而已，而在新作中，游戏者可以亲自尝试其威力。那种感动至今仍难以忘怀。

在此之后不久，“街霸Ⅱ **DASH TURBO**”问世了。但是，当时大量的 **COPY** 基板的上市引起了混乱，虽说超级受欢迎游戏都难以逃脱这种命运，但是当时的情况仍然可以说是空前绝后的。

这部“街霸Ⅱ **TURBO**”最大的特点是“高速化”。游戏的展开令人目不暇接，动作速度之快也给游戏者带来极大的满足。

“街霸Ⅱ**TURBO**”走在高速化最前端，在当时堪称“最快”。可是，在现在看来，它的速度不过是普通速度，在一些游戏者的眼中，它的速度甚至可以说是很慢的。时代的发展真是太快了。



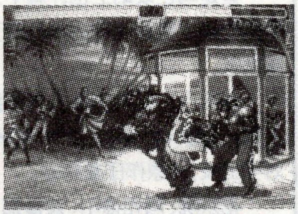
更新

连续推出 **3** 部续作的“街霸系列”不久又推出了全新面貌的第 **4** 部续作。这就是“超级街霸Ⅱ，新挑战者”在这部作品中又增加了 **4** 个可选人物。

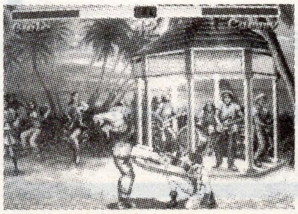
基板变为 **CPS 2**，背景画面自不必说，在音效制作方面有了飞跃性的突破。

此外，作品中还引入了淘汰赛这种划时代的新系统，为了让游戏者充分布置战略，游戏速度设定得比较慢。

后来，“超级街霸Ⅱ**X**”又登场了，它被称作是“街霸”系列的集大成者。这部作品设定了不同的速度，游戏者可以根据各自的喜好挑选不同的速度。



这部“街霸Ⅱ**X**”最受欢迎的地方大概要算它的“超必杀技”了。如果游戏者发出的必杀技或普通技击中了对手，“气槽”会逐渐增长，当气槽被积满即可使用超必杀技。受这部作品的影响，其它的格斗游戏也纷纷引入“气槽”这一设定。另外，豪鬼在这部作品中首次登场，受到游戏迷们的喜爱。“街霸Ⅱ**X**”是一部完成度很高的作品，至今仍受到游戏迷的青睐。



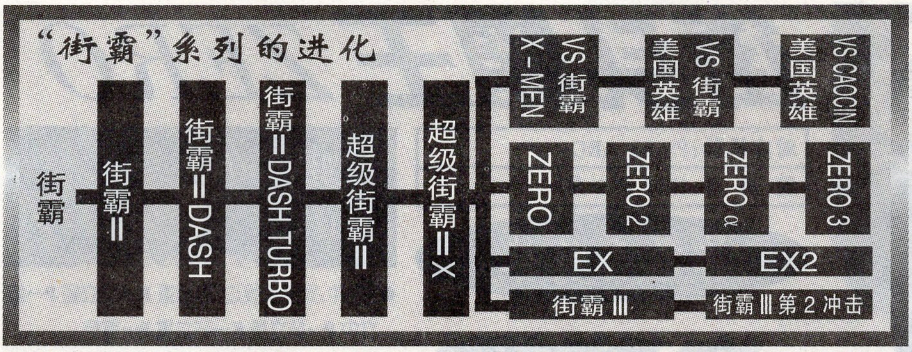
优秀的后代们

“街霸Ⅱ”系列以“**X**”告终，但是在它之后推出的一些作品仍旧很受欢迎。

“街霸 **ZERO**”，正如名称所示，它的故事发生在初代“街霸”之前。而“街霸Ⅲ”的特点是以“新世代”为主题展开游戏。此外，“街霸 **EX**”使用了多边形技术，完成度很高，它让昔日的“街霸”迷更加痴狂。

还有一些其它游戏人物和“街霸”人物共同登场的作品，如：“**X-MEN VS** 街霸”以及“街霸之口袋战士”等等，它们以独特的风格吸引了广大玩家。



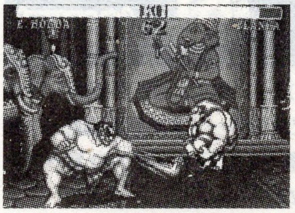


在前面我们介绍了"街霸"的发展历史，作为 **2D** 格斗游戏的经典之作，其意义之深远是无法用简单的言语来表达的。从该系列派生出来的作品吸取了各种流行因素，从而使得一批更适合时代需要的游戏诞生出来。下面，我们为大家分析一下街霸在玩家心中的成长历程。

想使必杀技

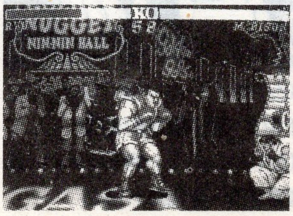
"我们想使出潇洒漂亮的必杀技。"可以说，几乎全部的游戏迷都这样想。

那时，对战游戏还处于次要地位，没有得到广泛地利用。游戏迷们经常为如何找到比较空的游戏厅而四处奔走。如果找不到较空的游戏厅，即使站着等也要玩。就是那样一个时代。



当初四天王登场时，游戏迷们几乎挤破了游戏厅。那些看起来凶猛的招术，只要你抓住了它的规律，就可以通关。

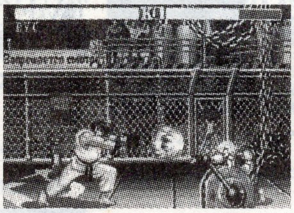
但是，当游戏迷们已经可以轻易地打败机器的时代到来之后，他们就开始追求更加刺激的东西了。于是，对人战拉开了序幕。



隆、肯的全盛时代

对战游戏开始在各地流行起来，最初，大显神威的是主人公隆和肯。

当时已经能自由使用有相当难度的升龙拳的游戏迷们立即在对战中将其导入实战。于是，波动升龙拳登场了。



先发出波动拳，当对手跳起躲闪时，用无敌的升龙拳将其击落。将对手逼入画面一端后再用这一招则更有效。

此外，使用速度很快的重脚将对方踢倒之后再使用跳踢或轻脚，当对方抵挡时，再使用摔投技，这是最基本的也是很富于变化的招术。

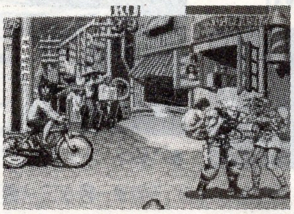
但是，隆和肯也是有弱点的，比如其升龙拳不能对付布兰卡的快速跳跃；而达尔锡的速度较慢的大幅度滑动也可从波动拳下滑过。



群雄割据

随着时代的发展，隆和肯再也不是玩家最强的选择。人们通过对"街霸"各个系统和角色招术性能的了解，开发出了许多怪异而且强力的角色!

在"街霸 **II**"的时代，人们便发现达尔锡足以与隆和肯抗衡，当隆和肯跳跃攻击时，只要达尔锡没有处于发招之中就可用普通技轻易地将他们击落，即使升龙拳击中了达尔锡伸长的手脚(此时的升龙拳不能将地上的人击倒)也判定达尔锡反击成功。当然，波动拳也是大幅滑动的诱饵。此外，达尔锡向后跳跃后的重拳和重腿对跳跃进攻的对手特别有效，可以对抗春丽和布兰卡。因此，达尔锡一下子上升为上位人物。



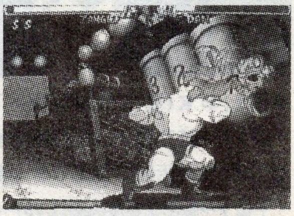
春丽在"街霸"系列的各个作品中都有着强劲的实力，其速度及空中摔投技的强度从未有所改变，而且连续技也得到了发展，给对手带来不小的威胁。

敦厚的 **E**·本田可以灵活地跳起躲过飞行道具，另外，超级小鸟坐和瞬间无敌的头锤也使本田在游戏迷中威信逐渐提高起来。在"**ZERO 3**"中归来的本田是否能够再显昔日雄风呢?

被誉为最强者的豪鬼在实战中反而并不厉害，其招术性能虽佳，但尚不足以与使用熟练的隆和肯相比拼。

由于玩家口味的变化以及硬件性能的进步，"街霸"系列可选用的角色越来越多，从初代只能用隆和肯过关，到如今的 **ZERO3** 中一共已有近 **30** 人登场，玩家的选择已更趋向多元化，隆和肯已并非人们的最爱。可以说，现在的"街霸"中已没有绝对的弱者，而胜负更多的是取决于操作者个人的能力。

总之，"街霸"是对战游戏史上不可多得的名珠，其地位是无法取代的。



本文的要点

时至今日，"街霸"系列仍然有新作推出，虽然已分流为不同风格的作品，但是其拥护者有增无减。

如今在我们谈起"街头霸王"至"超级街头霸王 **II**"为止的几部作品时，焦点主要是围绕着其对后代游戏的影响，至于实战技巧已无意义可言。

我们在后面将会为大家介绍"街霸"几部较新作品的系统及出招，因篇幅有限，我们对部分作品只作简要说明，而对于像"街头霸王III～第二冲击"、"街头霸王 **EX 2**"以及"街头霸王 **ZERO 3**"等新作则会有详尽的分析。

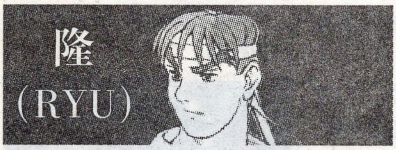


街头霸王 ZERO

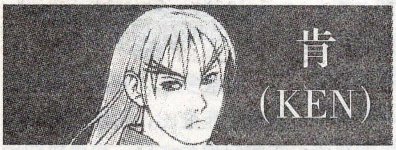


对应机种	PS、SS、ARC
发 售 日	1995年3月

最强连续技 大公开



- 跳起中K(要击中对手背部)→站立轻P×4→站立重P→真空波动拳(LV3)
- “条件:对手近版边”跳起中P→蹲下轻K→蹲下重P→真空龙卷旋风脚(LV3)→跳起中P



- 跳起中K(击中对手背部)→站立轻P→站立轻K→站立中P→升龙裂破(LV3)
- “条件:对手近版边”空中龙卷旋风脚(2HIT)→蹲下轻K→蹲下中K→神龙拳(LV3)



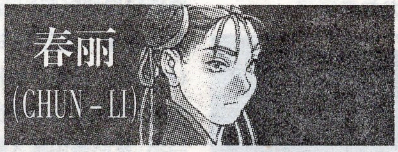
- 轻 JAGUAR KICK→蹲下轻K→JAGUAR VARIED ASSAULT(LV3)
- 跳起重P→站立中P→蹲下中K→JAGUAR VARIED ASSAULT(LV3)



- BODY PRESS→站立轻K→蹲下中P→蹲下重P(第1HIT)→BULL HEAD
- BODY PRESS→站立轻K→蹲下中P→蹲下重P(第1HIT)→THE BIRDIE(LV3)



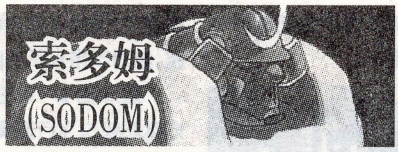
- 跳起轻K(击中对手背部)→站立轻P→站立中P→TIGER RAID(LV1)→TIGER CANNON(LV1)
- “条件:对手近版边/对春丽专用”跳起重K→站立轻P→站立中P→TIGER RAID(LV3)→重 TIGER BLOW



- “条件:对手近版边”跳起中K→站立轻P×4→站立轻K→千裂脚(LV1)→霸山天升脚(LV2)
- “条件:对手近版边”跳起重P→站立轻P×3→蹲下中K→千裂脚(LV1)→气功掌(LV2)



- “条件:对手近版边”跳起重P→蹲下轻P→蹲下中P→轻手刀→蹲下中K
- “条件:自己较近版边”跳起中K(要击中对手背部)→蹲下轻P×4→蹲下中P→CROSS FIRE BRITZ(LV1)→超脚刀(LV2)



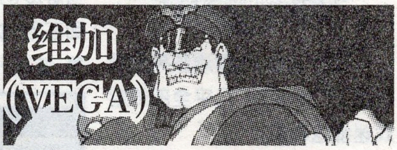
- 跳起重P→站立轻P→站立轻K→站立重K→耐久 BURNING
- 跳起重K→站立轻K→站立中K→站立重K→冥土之礼



- “条件:对手于版边”跳起重K→站立轻P→站立中P→站立重K→站立重P→首狩
- “条件:自己与对手在中场位置”跳起重K→站立轻P→武神狱锁拳→武神八双拳(LV3)



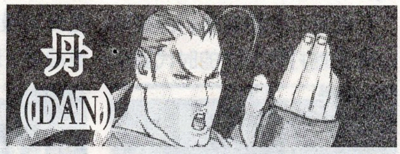
- “条件:对手近墙边”跳起重K→蹲下轻P→站立轻P→蹲下重K→灵魂飞弹→灵魂之箭
- “条件:对手近墙边”跳起重K→站立中K→灵魂幻影(LV1)→滑踢×2→蹲下中P→灵魂飞弹(LV2)



- 跳起重K→蹲下中K→PSYCHO CRASHER(LV3)
- “条件:对手近版边/与对手相隔较远距离”轻 PSYCHO SHOT→跳起重P→蹲下中KKNEE PRESS NIGHTMARE(LV3)



- “条件:对手近版边/与对手相隔一段距离”轻斩空波动拳→(落地后再跳起)→重斩空波动拳→站立轻P→蹲下中K→灭杀豪升龙(LV3)
- “条件:对手近版边/与对手相隔一段距离”轻斩空波动拳→(落地后再跳起)→重新空波动拳→蹲下轻K→灭杀豪波动(LV3)→重豪升龙拳



- 跳起中K(击中对手背部)→蹲下轻P→站立轻K→蹲下中K→震空我道拳(LV3)
- 跳起中K(击中对手背部)→蹲下轻P×2→蹲下重P→重断空脚→晃龙烈火(LV3)



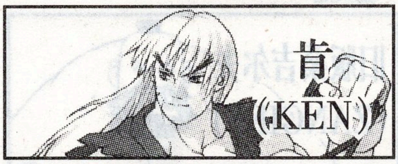
街头霸王 ZERO2

对应机种:PS、SS、ARC

发 售 日:1996 年 3 月

最强连续技

大公开



●"条件:对手近版边"跳起重 P→蹲下轻 K ×3→升龙裂破(LV3)

●跳起(OC 发动)→[空中重 K→重龙卷旋风脚 ×3→站立中 K→重升龙拳]



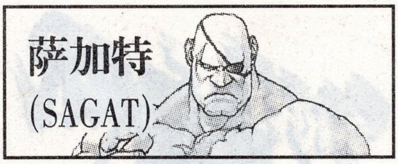
●跳起重 P→蹲下轻 P ×2→JAGUAR VARIED ASSAULT(LV3)

●(OC 发动)→蹲下轻 K→轻 JAGUAR KICK ×6→重 RISING JAGUAR



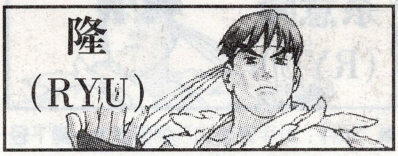
●跳起中 K(击中对手背部)→站立中 P→蹲下轻 K→乱樱

●跳起重 P→(OC 发动)→蹲下重 P→盛樱拳 ×4



●跳起轻 K(要击中对手背部)→蹲下重 P→蹲下轻 P→TIGER GENOCIDE(LV3)

●(OC 发动)→[蹲下重 K→重 TIGER CRASH ×4→重 TIGER BLOW]



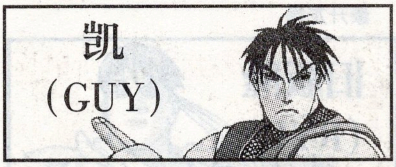
●"条件:对手近版边"跳前重 P→蹲下轻 P→蹲下中 P→真龙卷旋风脚(LV2)→真空波动拳(LV1)

●(OC 发动)→蹲下重 K→灼热波动拳 ×5→轻升龙拳 ×2→重升龙拳



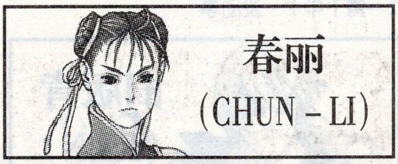
●"条件:对手于倒下后起身时或起身一落地时"蹲下轻 K→蹲下重 P(第 1HIT)→THE BIRDIE(LV3)

●(OC 发动)→蹲下重 K→蹲下中 K→BULL HORN→[站立中 K→BULL HORN] ×2



●跳起重 K→蹲下轻 P→站立中 P→站立重 P→武神刚雷脚(LV3)

●(OC 发动)→蹲下重 K→中武神旋风脚 ×3→重武神旋风脚



●"条件:对手近版边"跳起重 P→蹲下中 P ×2→千裂脚(LV1)→(OC 发动)→[重天升脚→轻天升脚→重天升脚]

●"条件:对手于版边"跳起重 K→(OC 发动)→蹲下重 K→百裂脚→挑衅



●跳起中 K(击中对手背部)→蹲下中 P→蹲下重 P→冥土之礼(LV3)

●(OC 发动)→[轻地狱 SCRAPE→中地狱 SCRAPE] ×3→蹲下重 P→耐久 BURNING



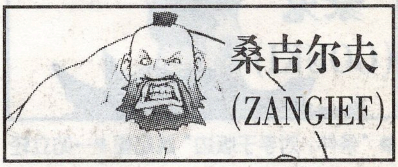
●"条件:对手近版边"跳起重 K→蹲下轻 P ×2→蹲下轻 K→CROSS FIRE BRITZ(LV1)→超脚刀(LV2)

●(OC 发动)→蹲下重 K→轻 S 超脚刀→重脚刀 ×3



●(OC 发动)→蹲下重 P→PSYCHO SHOT ×9→DOUBLE KNEE PRESS

●(与对手相隔一段距离,然后发动 OC)→PSYCHO SHOT ×9→跳起重 K→近身站立重 K(第 1HIT)→DOUBLE KNEE PRESS



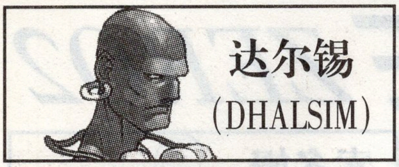
●跳起→(空中发动 OC)→FLYING BODY ATTACK→站立中 K→VANISHING FLAT] ×4→SCREW PILE

●(OC 发动)→蹲下重 K→VANISHING FLAT ×4→QUICK DOUBLE LARIAT ×4



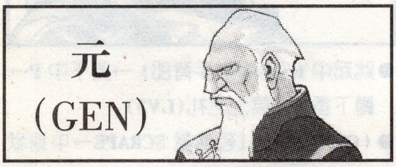
●(OC 发动)→站立重 K ×2→轻灵魂冲击 ×4→重灵魂之镜→超灵魂之箭

●(吸了对手超过 7 个飞道具)→跳起(OC 发动)→站立重 P→灵魂波 ×5



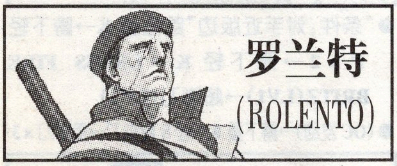
达尔锡 (DHALSIM)

- 空中下钻→蹲下中 K→超瑜珈火焰
- (OC 发动)→蹲下重 K→瑜珈天火 ×6



元 (GEN)

- “条件：忌流”跳起重 K(2HIT)→蹲下轻 K→蛇咬叭(LV3)
- (丧流)跳起重 K→蹲下轻 P ×2→蹲下中 P→惨影(LV2)→(立即转为忌流)→蛇咬叭(LV1)



罗兰特 (ROLENTO)

- (OC 发动)→蹲下重 K→(向前 HIGH JUMP)→空中轻 K ×4→(向前 HIGH JUMP)→空中轻 K ×4→(向前 HIGH JUMP)→空中轻 K ×2
- (OC 发动)→蹲下重 K→(向前 HIGH JUMP)→空中重 K ×4→(向前 HIGH JUMP)→站立重 K→空中重 K→4→STINGER



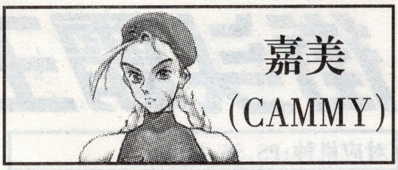
豪鬼 (GOUKI)

- “条件：对手于版边”跳起重 P→站立轻 P→蹲下轻 P→蹲下中 P→灭杀豪波动(LV3)
- (OC 发动)→蹲下中 K→重灼热波动拳→轻豪升龙拳 ×2→重灼热波动拳→重豪升龙拳



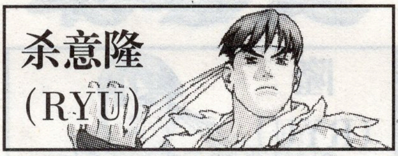
火引弹 (DAN)

- 跳起中 K(击中对手背部)→蹲下轻 P ×2→必胜无赖拳(LV3)
- (OC 发动)→蹲下重 K→我道拳→轻晃龙拳 ×3→重断空脚



嘉美 (CAMMY)

- 跳起重 P→蹲下中 P ×2→KILLER BEE ASSAULT
- 跳起重 K→(OC 发动)→蹲下重脚→轻 CANNON SPIKE→轻 ACCELERATOR SPIN KNUCKLE ×3→重 CANNON SPIKE



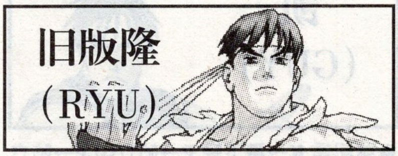
杀意隆 (RYU)

- “条件：对手近版边”跳前重 P→蹲下轻 P→蹲下中 P→真空龙卷旋风脚(LV2)→灭杀豪升龙(LV1)
- (OC 发动)→蹲下重 K→轻龙卷旋风脚 ×5→重升龙拳



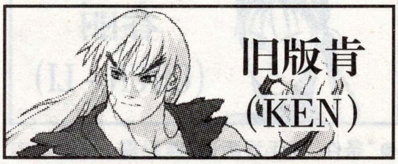
真豪鬼 (GOUKI)

- “条件：对手近版边”(与对手相隔一段距离)斩空波劝拳→跳起重 P→蹲下中 P→蹲下中 K→灭杀豪波动(LV3)
- “条件：对手近版边”(与对手相隔一段距离)斩空波动拳→天魔空刃脚→蹲下中 P→蹲下中 K→灭杀豪波动(LV3)→重豪升龙拳



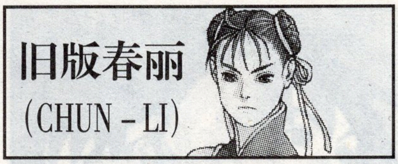
旧版隆 (RYU)

- “条件：对手近版边”跳起重 P→蹲下轻 P→站立轻 P→蹲下中 P→波动拳
- 跳起中 K(击中对手背部)→蹲下轻 P ×2→蹲下中 P→波动拳



旧版肯 (KEN)

- “条件：对手近版边”跳起重 P→蹲下轻 P→站立轻 P→蹲下中 P→龙卷旋风脚
- 跳起中 K(击中对手背部)→蹲下轻 P ×2→蹲下中 P→龙卷旋风脚



旧版春丽 (CHUN-LI)

- 跳起中 K(击中对手背部)→站立重 P→百裂脚
- 跳起中 K(击中对手背部)→站立轻 P ×3→百裂脚



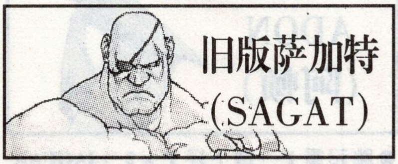
旧版达尔锡 (DHALSIM)

- 空中下钻→蹲下中 P→瑜珈火焰
- “条件：对手近版边”蹲下中 P ×2→重瑜珈火焰



旧版桑吉尔夫 (ZANGIEF)

- FLYING BODY ATTACK(击中对手背部)→蹲下中 K→DOUBLE LARIAT
- FLYING BODY ATTACK(击中对手背部)→蹲下轻 P ×3→蹲下轻 K



旧版萨加特 (SAGAT)

- 跳起重 K→蹲下重 P→重 TIGER BLOW
- 跳起轻 K(击中对手背部)→蹲下重 P→蹲下轻 P→TIGER SHOT



旧版维加 (VEGA)

- 跳起重 K→蹲下中 P→PSYCHO CRASHER
- 跳起重 K→站立轻 P ×4→站立轻 K



街头霸王 ZERO 3

对应机种:PS、ARC
发 售 日:1998年7月

三大系统特色分析

X-ISM

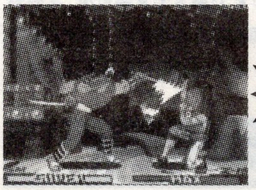
可以说是专为初玩者而设的游戏模式,以极高的攻击威力和拥有最长的 **GUARD CRUSH BAR** 见称,但同样因为这个原因,所以 **SUPER COMBO** 的数量只得一个,以及只有一招特定的 **SUPER COMBO** 使用(但不用担心,因为该击的 **SUPER COMBO** 绝不比 **X-ISM** 的 **LEVEL 3** 威力为低),另外一些通常模式同样有所分别,例如没有 **ZERO COUNTER**、空中防御和挑衅动作。

Z-ISM

同样拥有 **LEVEL 3** 的 **SUPER COMBO** 使用,而且更可选择使用 **LEVEL 1** 至 **LEVEL 3** 的 **SUPER COMBO**,和以往的分别是今集的入力方法改变为不同攻击键代表使不同 **LEVEL** 的 **SUPER COMBO**,例如按轻攻击键代表 **LEVEL 1**、中攻击键代表 **LEVEL 2** 和重攻击键代表 **LEVEL 3**。另一方面和 **X-ISM** 的分别是 **Z-ISM** 可以空中防御、使用特定 **ZERO COUNTER** 和多种 **SUPER COMBO**、但 **GUARD CRUSH BAR** 则比 **X-ISM** 的少。

V-ISM

讲求技巧的模式,虽然没有威力大的 **SUPER COMBO** 使用,但却拥有无敌时间颇长的 **ORIGINAL COMBO** 使用,而当中更可分为轻 **P** 轻 **K** 同按的最快击出判定、中 **P** 中 **K** 同按的正常击出判定和重 **P** 重 **K** 同按的最慢击出判定的 **OC**。另一方面更拥有空中防御、**ZERO COUNTER** 和增加特定特殊技的大能,但小心此个模式的 **GUARD CRUSH BAR** 是三个模式中最少的。



华丽的系列第三作

新系统解析

空中受身

空中受身的方法,在“**ZERO 3**”的游戏中可合共分为三种,分别是→+**PP**(前受身)、←+**PP**(后受身)和 **PP**(原地受身)三种,当然所有的受身方法均有其不同的用途,举例来说,当被对手击中吹飞半空时,可能因为和对手距离比较近的关系,很可能被对手使用超必杀技追击,而这时的受身选择相信是原地受身的回避机率比较高,主要因为当使用前或后受身时,因逗留在空中的时间长,所以无敌时间未及落地而作出防御动作。

DOWN 回避(地上受身)

在“**ZERO 3**”的游戏中,玩者除了可作空中受身外,更可选择使用转身移动的地上受身,而受身的种类可分为两种,第一种是当玩者在空中使出防御后按 **KK**,第二种是被对手击中及吹飞后按 **KK**,而两种的用途均可令玩者在到地时作回转滚动的移动,但本作的滚动距离和“**ZERO 2**”的不同,因为无论在什么环境下使用地上受身,均只会作出一个特定距离的滚动。

COUNTER 攻击

相信玩过“**ZERO 3**”的朋友,都可发现在本集的游戏中,时常都会出现 **COUNTER HIT** 的字样,而此字样正代表 **COUNTER** 正式成立,而究竟 **COUNTER** 是怎样形成呢?其实 **COUNTER** 的成立,是当其中一人使出攻击等动作时,被对手的攻击判定击中,这样 **COUNTER** 便会成立,虽然 **COUNTER** 的攻击力没有显著的增加,但其实是可以增加追打的硬直时间,即是被 **COUNTER** 的对手硬直时间会比平时的长。

GUARD CRUSH

相信 **GUARD CRUSH** 在“**ZERO 3**”的游戏上,已有大多的玩者所认识,但其实 **GUARD CRUSH** 的消费量是有总共三种不同的消费方式,第一种是站立防御,第二种是蹲下防御,而最后一种是依据“街霸Ⅲ”的概念形成的一瞬防御,最前者的站立防御是消费正常的 **GUARD CRUSH**,而第二种的蹲下防御则比站立防御的消费量为多,而后者的一瞬防御则可直接减少该击 **GUARD CRUSH** 的一半消费量。

减低 DAMAGE

在“街头霸王 **ZERO 3**”中玩者是可通过特定方法令伤害减少的,当玩者被对手的连续技或超必杀技击中时,只要将方向键来回推动至任何方向,或连按不同的攻击键,便可将所承受的 **DAMAGE** 减少,而当全身进入通红的阶段时,正代表该 **HIT** 的 **DAMAGE** 正被削减。

反击(ZERO COUNTER)

由“**ZERO 2**”中的主要反击技转移至“**ZERO 3**”当中,其中的变动相当之大,例如是消耗 **POWER BAR** 和直接减收 **GUARD CRUSH BAR** 的上限值一格等等,另一方面更将原有可选择的两种 **ZERO COUNTER** 分别由 **X-ISM** 和 **V-ISM** 分割,虽然现有的 **ZERO COUNTER** 无敌时间比以往的更持久,但因为种种的变动,相信对日后的战斗方法影响相当之大。

投技系统

由单一的攻击键转变为两键同时按的投技,不但增加了需要起手的动作,而且更有投技落空而出现的失败动作,虽然说增加了每人均有的空中通常投,但因为极度容易落空的关系,所以使得使用者均需十分小心并且一定要有很强的投技意识才可增加成功率。

隆 RYU



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
灼热波动拳	←↙↓↘→＋P	○	○	○
升龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
龙卷旋风脚	↓↙←＋K(空中可)	○	○	○
■真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×
■灭·升龙拳	↓↘→↓↘→＋K(LEVEL 3)	×	○	×

对战分析

●特殊技的应用

隆的特殊技锁骨割(→＋中P)和旋风脚(→＋中K)，击出的时间和以往的分别不大，而锁骨割的收招硬直时间则较长，容易被对手反击，反之没有中段性能的旋风脚不但加快了收招时的硬直时间，而且更可避开大多的下段攻击，是不错的突进技，讲到另一招特殊技正中二段突(→＋重P)，此招虽然拥有两段的攻击判定，但因缺乏连续性能，而且极容易被对手反击，所以还是少用为妙，而唯一可以接受的是当成功令对手防御正中二段突的话，是可以一下只夺去对手的一格半防御气力槽！

●龙卷旋风脚的好处

讲到龙卷旋风脚的用途，除了可在连续技后抵消使用外，更可用人透波攻击，而在实战中，可利用其落地的互动时间作突击之用，例如跳前重K→下中K→中龙卷旋风脚后，在落地互动后更可使用一些例如升在拳等判定较大的攻击对手，但千万不要使用波动拳，因硬直时间较长，所以大多用作单体击出。

●升龙拳使用得宜

而对空技方面，升龙拳可谓数一数二的可靠对空技，除了拥有上半身无敌外，更可在落地后使用龙卷旋风脚追击，而除了升龙拳对空外，蹲下重拳同样可靠，还有的是当升龙拳及蹲下重拳均不到位时，玩者是可以使用站立重脚来对空的，整体来说隆在对空技方面有着丰富的选择，所以往往在对战中十分有利。

重点招式分析

龙卷旋风脚

隆的突进必杀技，拥有纯上段的吹飞判定，可在通常技后抵消使用。在对战时使用轻龙卷旋风脚，落地时使用判定大的升龙拳或超必杀技则可组成不错的攻击策略。

真空波动拳

隆的独有超必杀技，在X－ISM中的形状更有所不同，而因为拥有多段判定的飞道具攻击，所以可用作抵消对手的飞道具，从而痛击对手，但留意今集的真空波动拳无敌时间是被稍为削减，在近距离下使用很容易被对手反击成功。

真空龙卷旋风脚

拥有极强的破坏力，而且有一段能够吸入对手的能力，就算被对手及时防御，仍会造成一定的削减体力和防御气槽功能，但最主要的反而是和龙卷旋风脚同样在落地后有互动的大能，另外如果使用LEVEL 3击出的话，则极有可能连反击也照样击溃，是隆极为可靠的超必杀技。

灭·升龙拳

隆新追加的超必杀技，只可在Z－ISM时才可使用，虽则拥有隆本身最长无敌时间的超必杀技，但因为威力不大和需要使用LEVEL 3的关系，相比之下反倒是真空龙卷旋风脚较为实用。

萨加特 SAGAT



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
TIGER SHOT	↓↘→＋P	○	○	○
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K	○	○	○
TIGER CRUSH	↓→↗＋K	○	×	×
TIGER CRUSH	→↓↘＋K	×	○	○
TIGER BLOW	→↓↘＋P	×	○	○
TIGER UPPER CUT	→↓↘＋P	○	×	×
■TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘＋K	○	○	×
■TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×
■ANGRY CHARGE	↓↘→＋START	×	○	×

对战分析

●牵制攻击有法则

整体来说，SAGAT并不是一个以连续技作主攻的角色，但因为拥有类似TIGER BLOW等的可靠对空技，所以在空中战方面会比较有利，而在地上战方面，因为失去威力大的连续技使用，所以在牵制攻击方面，SAGAT便是此道的专家，例如其站立中K及蹲下大P等攻击，不但判定和威力强大，而且攻击距离颇长，在牵制对手方面会比较有利，更可迫使对手前跳攻击，所以多用无妨。

重点招式分析

TIGER SHOT/GROUND TIGER SHOT

拥有和波动拳相同原理的飞道具必杀技，但威力和连续性能始终不高是其缺点所在，而TIGER SHOT的飞道具轨道更是纯正的上段，所以当对手蹲下时便可避开，而另一种击出方法的GROUND TIGER SHOT，则以下段轨道击出，虽然没有下段的攻击判定，但实用性比较高，在使用前需注意对方的距离，以免被对手跳过攻击。

TIGER CRUSH

突进形必杀技，不但可用作对空之用，而且更可在通常技后作连续技使用，另外TIGER CRUSH因为击出的时间比较快，而且在落地时有互动的特性，所以同样可作突击之用，例如在使用TIGER CRUSH空震落地后，再立即使用超必杀技攻击，便可收到互动及无敌时间之利了。

TIGER BLOW/TIGER UPPER CUT

SAGAT本身最强的对空技，其可靠性与攻击判定绝对可与升龙拳相比，而两者的分别在于TIGER BLOW本身拥有多段的攻击判定，在对空方面绝无问题。

TIGER GENOCIDE

突进形超必杀技，不但可在连续技后使用，而且更拥有相当的破坏力，入力又比较容易，最大功能是有颇长的无敌时间，是SAGAT常用的超必杀技之一。

TIGER CANNON

飞道具形超必杀技，虽然有一定程度的破坏力，但因为和TIGER SHOT同样只得纯上段判定的关系，除了在连续技使用外，绝难成功击中对手，主要用作击破对手飞道具从而一击必杀。

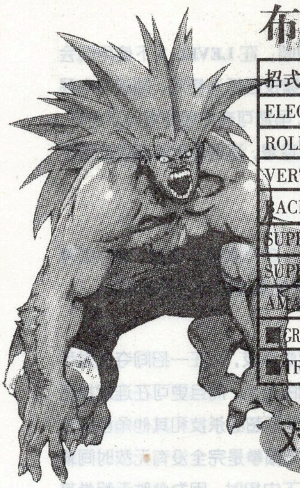
TIGER RAID

可以话系SAGAT最佳代表的超必杀技，不但威力强大及可在连续技后使用，而且拥有出招后的互动功能，就算被对手挡格，在收招时也可立即作出防御动作，是一招不错的超必杀技。

ANGRY CHARGE

在使用后可直接增加TIGER BLOW的威力，但实际数值难以计算，而且在出招时有起手动作，作用不大的技巧。

布兰卡 BLANKA



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
ELECTRIC THUNDER	P 连打	○	○	○
ROLLING ATTACK	←储→＋P	○	○	○
VERTICAL ROLLING	↓储↑＋K	○	○	○
BACK STEP ROLLING	←储→＋K	○	○	○
SUPRISE FORWARD	→→	×	○	○
SUPRISE BACK	←←	×	○	○
AMAZON RIVER RUN	↘＋大 P	○	○	○
■GROUND SHAPE ROLLING	←储→←→＋P	○	○	×
■TROPICAL HAZARD	↙储↘↙↗＋K	×	○	×

对战分析

●利用发电来控制战局

通常情况下，利用轻 P 连打所形成的放电是比较实用的，因为这一招使出的速度较快，同时又可较快地终止，所以破绽较小。只要掌握好与对手的距离，便可使用这一招给其造成伤害，特别是对于那些跳过来的对手，利用此技巧更是十分理想的。

●必杀技的活用

作为蓄力型的角色，其 **ROLLING ATTACK** 是其传统的攻击方式，但因为本招在被对手防御后将会造成极大空隙，所以使用时务必小心。此外，VERTICAL ROLLING 是十分可靠的对空技，但缺点也是在于收招时破绽较大，所以要看准机会使用才行。

重点招式分析

VERTICAL ROLLING

BLANKA 的对空技，性能一流。动作就是向斜上方滚去的 **ROLLING ATTACK**，而且空中对手很难对其攻击。

ROLLING ATTACK(←储→＋P)

速度快而且可避过对手的下段攻击，可作突袭之用。但对手只需一下站立或蹲下轻 **P**，又或放出远距离飞行具（如波动拳）便可轻易将滚动中的 **BLANKA** 击落中，所以要小心使用。

SUPRISE FORWARD

突然弹前一大步，与 **SURPRISES BACK** 一样是没有攻击力的。若在近距离使出，便会弹到对手的背后。这时，玩者便可选择使用（1）投技；（2）蹲下中 **K**／站立中 **K→ROLLING ATTACK**；（3） **ROLLING ATTACK／VERTICAL ROLLING／ELECTRIC THUNDER**。

SUPRISE BACK

突然向后弹一步，并没有攻击力。建议的使用方法，是在近距离突然使出，然后立即出轻 **ROLLING ATTACK**，这时便会在对手的面前着地，之后便可使出投技了。

AMAZON RIVER RUN

突然仰卧在地上，并伸出手向前跳，是一下突袭用的下段招式。

GROUND SHAPE ROLLING

可在出招时按着 **P** 键不放来储劲。通常是利用出招时的无敌时间再攻击对方。

TROPICAL HAZARD

BLANKA 的新超必杀技。出招时，**BLANKA** 会跳到画面顶，然后抓住一棵树狂摇，之后便会连人带树上的水果向斜下方插下来。只要玩者在接近这个瓜时按蹲下 **K**，便能将一个瓜踢过去攻击对手，但只可以踢一下，实在十分可惜！

巴洛克 BALROG



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
FLYING BARCELONA ATTACK	↓储↑＋K，之后 P	○	○	○
IZUNA DROP	↓储↑＋K，近敌时↓＋P	○	○	○
ROLLING CRYSTAL FLASH	←储→＋P	○	○	○
SKY HIGH CLAW	↓储↑＋P	○	○	○
BACK SLASH	PPP 同按	○	○	○
SHORT BACK SLASH	KKK 同按	○	○	○
■ROLLING IZUNA DROP	↙储↘↙↗＋K，近敌时↓＋P	○	○	×
■SCARLET MIRAGE	←储→←→＋K	×	○	×

对战分析

●利用落点来决定胜负

巴洛克拥有极高的移动力，其行动速度十分之快，因此可以使对手在战斗中摸不着头脑。巴洛克的攻击范围也比较大，所以只要玩者能够熟练地掌握其各种必杀技及普通技的攻击距离，便可在战斗中有效地给予对手伤害。值得注意的是，巴洛克应不断变换攻击方式，以避免被对手摸清套路然后反击。

●最具威力的技巧

巴洛克的攻击以中 **P** 或中 **K** 所使出的技巧最为有效，比如其中 **P** 往往可在较远的地方牵制对手，而↓中 **K→ROLLING CRYSTAL FLASH** 则可在保证己方安全的情况下，给对手以伤害。

●必杀技的灵活运用

巴洛克的必杀技攻击范围很大，但要想熟练的掌握其性能却需要反复的练习，然后才能准确地击中对手。**FLYING BARCELONA ATTACK** 经常可以落在对手背后向其攻击，因此是十分实用的一招。而对付那些喜爱频繁跳跃的对手，则可使用 **SKY HIGH CLAW**。

重点招式分析

SKY HIGH CLAW

出招时与 **FLYING BARCELONA ATTACK** 一样，但三角跳之后便会打横飞插向对手。出招快而且攻击判定大是其优点，对手一是中招，一是硬挡，是很难以对空技截击的，因此在实战中巴洛克可以用此必杀技作为主攻力量。

BACK SLASH

打出两下后手翻，翻得又高又远兼没有攻击力，但全程可避过一切攻击，用作“紧急撤退”最佳之选。但对手通常会走过来待你收招时向你使出投技。此外，这一技巧也是扰乱对手的有效方法之一。

SHORT BACK SLASH

与 **BACK SLASH** 似乎一样的招式，只不过是打一下后翻。因为弹后距离短，比起 **BACK SLASH** 安全，它也可令对手摸不清自己的意图。

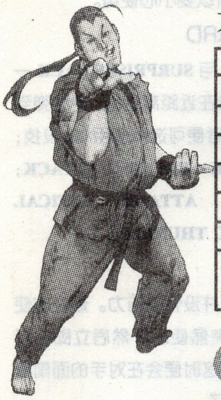
ROLLING IZUNA DROP

IZUNA DROP 的强化版，捉住对手后，**BALROG** 是会给予对手几下倒头锤的。可惜的是此招除了用来对付一味死挡的对手外，其命中率并不算高。另外，就算捉不到对手，**BARLOG** 也会以手中爪直插向对手的。

SCARLET MIRAGE

BARLOG 的新 **SUPER COMBO**。基本上是以连续后手翻攻击对手的对空招式，虽然攻击力不算十分强，但对于本身拥有比较少对空技的 **BARLOG** 而言，这是一招不可多得的一招。

丹 DAN



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
我道拳	↓↘→＋P	○	○	○
晃龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
断空脚	↓↙←＋K	○	○	○
空中断空脚	空中↓↙←＋K	×	○	○
■必胜无赖拳	↓↙←↓↙←＋P	○	○	×
■震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■晃龙烈火	↓↘→↓↘＋K	×	○	×
■挑衅传说	↓↘→↓↘→＋START	×	○	×

对战分析

最强流防御术

丹的 **V－ISM** 特有防御术，和 **X－MEN VS STREET FIGHTER** 的模式分别不大，当成功防御对手的任何攻击后，再立即输入前方向＋**PPP** 同按，便可立即推开对手和己方的距离，是不错的防御方法，而在实战上也有相当的用处。

挑衅技

在其他角色的 **X－ISM** 上，全都是没有挑衅技使用的，唯独是丹可在 **X－ISM** 中使用挑衅技，而且更拥有攻击判定，以及不能防御的属性，但最大功能可说是当使用挑衅技将空中的对手击飞时，对手是不可作空中受身的，但因丹的挑衅收招极慢，所以对战双方都无法再追加什么。

重点招式分析

晃龙拳

可以讲系对空用的对空技，但并没有隆和萨加特般拥有无敌时间，而且攻击判定不算太强，极容易被对手击落，如果是对空的话，倒不如使用蹲下重拳机会还会较高。

断空脚／空中断空脚

和以往的断空脚分别不大，出招慢时收招又慢，而且难以作连续技使用，唯一可取的是可以跳过一些例如波动拳等的飞道具后从而攻击，但攻击距离极之难就位，另外在 **Z－IS** 迥的空中断空脚，不但和地上时使出的差不多，而且更增加了落地时的硬直时间，极容易被对手痛击，还是少用为妙。

晃龙烈火

原地版升龙烈破，在 **LEVEL 3** 下使用倒会踏上一步，但在连续技后抵消使用，则极为容易击空，在对空方面，虽然可有把握地将对手击开，但效果和威力并不理想，还是使用实在点的蹲下重拳比较实际。

我道拳

可以说是丹唯一的飞道具必杀技，但因距离问题，很可能被对手立即使用超必杀技反击。

必胜无赖拳

威力极大的超必杀技，可在一招间夺去对手大部份体力是此招的特色，而且更可在连续技后抵消使用，但留意此招超必杀技和其他角色的分别颇大，就是必胜无赖拳是完全没有无敌时间辅助，而且当敌人蹲下中招时，因为必胜无赖拳其中一 **HIT** 是纯上段的关系，被击中的对手是可以再次蹲下防御的。

震空我道拳

我道拳的强化版，虽然攻击力和攻击距离均有所改善，但在 **LEVEL 3** 使用下仍不及一个画面，实在美中不足，而震空我道拳唯一可取之处，便可像真空波动拳般可在抵消飞道具后直击对手，例如可用作对手使用中距离飞道具时使用，或事先使用必杀技我道拳空囊，使对手失去惊觉后，再使用 **LEVEL 3** 击出。

索多姆 SODOM



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
地狱 SCRAP	↓↘→＋P	○	○	○
白刃 CATCHER	→↓↘＋K	○	○	○
佛灭 BUSTER	近敌时控杆转一圈＋P	○	○	○
耐久 BURNING	近敌时控杆转一圈＋K	○	○	○
■冥土之礼	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■天宙杀	控杆转两圈＋P	×	○	×

对战分析

此角色基本上是一个完全打击系的人物，虽然是一有指令投的招式，但是由于出招的时间比较慢，所以用作奇袭会有不少的困难。相反，索多姆的通常技（拳脚技）的攻击意外地强，所以使用通常技为主轴攻击会有较大的牵制力。要留意的是招式的使用范围不是太广泛，所以使出时必须极之小心。索多姆的使用方法在三个 **ISM** 中分别不大，战术也基本相同。以下我们向大家介绍其重要基本技的特点，希望在对战中给大家提供一些帮助：



站立大 **P**　攻击判定十分大，用作打击对手地上的通常技会有意想不到的效果。

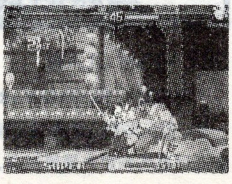
站立大 **K**　通常技中距离最远的一招，由于攻击力不低，所以在中距离牵制力极大。

蹲下中 **P**　攻击判定大，而且被打击的判定是比较低的位置，用作对空攻击极佳。

蹲下大 **K**　由于被打击的判定极低，所以能回避飞道具，而且使用恰当的话可令对手不能反击。

斜跳大 **P**　攻击判定大，可大把部分的地上攻击轰开，但要注意判定消失比较快。

斜跳小 **K**　攻击判定长久，用于背后攻击会有极大的命中机会。



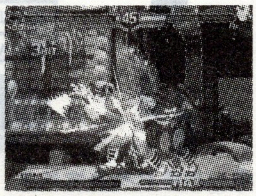
重点招式分析

矢仓 REVERSE

是一招当身技（反技）的招式，但是由于有效的判定只是在腰部，所以在使用上会有一定的困难。

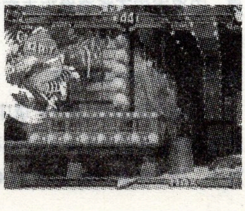
白刃 CATCHER

主要是用作打击地上攻击之用，如能在对手出招时使出会有极大的机会成功截击，但攻击判定过细和收招时间较慢是最大的缺点。



地狱 SCRRPE

基本上以不同力度使出会有极大的分别。轻 **P** 使出，攻击判定出现得快，而且收招的时间也不慢，是主要的攻击招式；中 **P** 使出的话，攻击判定在较高的位置，适合用作先读空之用，但要注意打击蹲在地上的对手时会挥空。大 **P** 使出此招的，攻击距离远，但在小心在对手挡格后会被反击。



凯 GUY



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
崩山斗	↓↙←＋P	○	○	○
武神旋风脚	↓↙←＋K	○	○	○
武神 IZUNA 落	↓↘→＋P,之后 P	○	○	○
疾驱	↓↘→＋K	○	○	○
■武神刚雷脚	↓↘→↓↘＋K	○	○	×
■武神八双拳	↓↘→↓↘＋P	×	○	×
■武神无双连刈	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P	×	○	×

对战分析

●没有拳脚连续技

主力武器是拳脚连续技的凯，在“ZERO 2”中已大受打击，而来到了最新的“ZERO 3”中，不但没有明显的改进，而且更连蹲下中 K(第一 HIT)作抵消连续技的开始也被删除了，但这并不代表拳脚连续技遭彻底删除，凯的站立中 P→站立重 P 便可视为主要的拳脚连续技了，而且威力并没有被削减，而且站立中 P 击出的时间和距离均十分优良，绝对可以成为凯的拳脚连续技。

●脚招式转强了

明显地加强了的踢脚招式，除了站立重 K 外，更大幅地加强了蹲下重 K 的扫脚（滑铲脚），虽然和以往一般不能将对手扫跌，但在收召时间上明显地加快了收招时间，而且击出的速度颇快，绝对可威协中距离的对手，另外因为增加了 CRITICAL HIT 的关系，在使用扫脚击中对手后，可有极大机会将对手轰飞呢!

●武神旋风脚实用性大增

和以往一样，武神旋风脚可在使用“武神 IZUNA 落”和“疾驱”后突击使用，皆因以上两招的出招动作颇为诱惑，极容易诱使对手出招，但同样因为 IZUNA 落和疾驱均拥有互动的大能，在使用武神旋风脚方面便可将对手判定不大的招式轰开。

●武神 IZUNA 落又如何了?

武神 IZUNA 落和上集一样好用，但还不能投掷画面边的对手，而且在投掷后已不可像以往一般使用武神八双拳追打，使收到的效果并不吸引，另外飞身回转的轨道极为容易被对手发觉，所以需不时使用肘落使对手无所适从。

●崩山斗变强了

崩山斗终于可以成为凯主导的必杀技了，主因是崩山斗的收招时间大幅地加快了，即是当对手挡格崩山斗后，可做成互动的好处，而且更可在站立中 P→重 P 后抵消后使用，做成威力颇佳的三段连续技，另一方面更可使用重崩山斗透飞道具呢（这样便不用怕隆等的“波动拳→升龙拳”地狱了）!

●推荐采用垂直跳跃

要说凯最适宜跳跃的位置大概位于“跳跃重脚仅及对手的距离”，主要因为凯跳跃重脚的攻击范围广和判定强(而且有两 HIT 之多)，即使对手使用下段扫脚或上勾拳之类的对空攻击，亦可用跳跃重脚击溃对手，尽管面对有无敌时间的必杀技，例如升龙拳等招式，亦可轻易闪过，之后用疾驱或崩山斗，甚至普通招式来进攻，或踏步来调节距离，都是上佳之选。

适宜采用垂直跳跃的情况：

1. IZUNA 之肘落遭对手防御后
2. 对手翻身起上之际
3. 紧贴时用两 HIT 的蹲下中 K 使对手防御后
4. 崩山斗被对手防御后

三系统的不同特色

X－ISM(讲求攻击力)

在 X－ISM 中的凯，除通常技和必杀技遭强化威力外，更可在武神狱锁拳的最后一 HIT 中使用投技将对手击开（但因为没有武神八双拳使用，所以极其量只可使用武神旋风脚追打），另外最主要的分别在于 X－ISM 的凯只可使用武神无双连刈作超必杀技使用，这样不旦使凯失去极为可靠的对空技武神八双拳，而且连续性能极佳的超必杀技武神刚雷脚也不可使用，在整体上的连续技便只可依旧站立中 P→重 P→崩山斗，当然这会大大影响凯在地面及空中的战斗能力。

Z－ISM(讲求平衡度)

注重地面战及近身战的凯，来到平衡度较高的 Z－ISM 中，不但拥有武神八双拳作可靠的对空技，更可使用连续性能极强的武神狱锁拳夺去对手大部分体力，讲到特殊技方面，拥有→中 P(中段技)已可成为主要的威协，另外在武神狱锁拳后更可使用武神八双拳追打，是 Z－ISM 主要的杀敌连续技，在整体的模式而言，选择 Z－ISM 是最适合不过。

V－ISM(讲求速度感)

来到了 V－ISM 中的凯，其特殊技是集合 X－ISM 和 Z－ISM 之长处，例如←轻 K、←中 K 和←中 P 等等，虽然此等特殊技作用并不太高，但在速度经提升后，在近距离战时仍不失为一个封位和使用连续技的好方法，而在 OC 方面，因为已废除了空中连续追打的关系，所以在使用密度较高的首狩(中段技)→蹲下中 K(两 HIT 下段技）→武神狱锁拳便可做到密度较高的 OC 攻击，但同时因为失去武神八双拳作对空技，所以利用 OC 的无敌时间便需十分准确。

重点招式分析

疾驱

接近战的指定动作，在疾冲一段距离后按 K 便可停下，但同时间不能作出防御动作的“疾驱”，一旦被对手反击的话，便会立即溃不成军。

影掬

疾驱后的下段铲脚攻击，可在通常技后抵消使用，但小心一经使用后，玩者只可选择按 K 键铲脚，或不按任何攻击键直至贴近对手，但两样同属极度危险动作，不宜多用，或只在通常技后抵消使用。

首狩

同属疾驱后的中段攻击，但出招动作颇大是此招的缺点所在，而拥有中段特性的“首狩”，在今作中不旦加快了判定的击出时间，而且更大幅度加快了收招动作，如果能在每一击的“首狩”中都可以脚尖击中的话，便可成为凯的另一门主要必杀技了。

武神刚雷脚

和以往的刚雷脚分别并不太大，击出判定至消失无敌时间方面明显加强，而收招方面，因为投技需要起手动作的关系，之后使用直跳或武神旋风脚便可将投技判定击溃，但如果对手使用超必杀技或升龙拳等判定较大的攻击，刚雷脚的缺点便表露无遗。

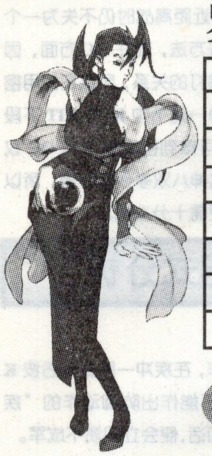
武神八双拳

凯主要的对空技以及威力强大的超必杀技，在今作中明显地加强了出招的无敌时间（无敌时间约在击出第一 HIT 后消失），相比以往在回转后无敌时间便消失不知好上多少倍，所以在对空方面，绝对不成问题，而在使用方面，使用 LEVEL 1 对空会比较实际，皆因凯对空方面除了可靠的八双拳外，便没有十拿九稳的对空攻击，而地上战方面不愁没有攻击法门，所以八双拳可留待对手猛攻之余后的前跳攻击时使用。

武神无双连刈

威力强大是此招的最大特色，但因攻击距离需要在投技判定范围内的关系，使此招的实用性大大降低，而在使用方面，倒可以在“疾驱”或“武神 IZUNA 落”后作突击使用，因为在使出至投技判定击出前，凯均会进入完全无敌之中，为防对手使用跳跃避开，倒不如待对手在近距离下使用通常技后使用机会还会更高。

罗丝 ROSE



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
灵魂波	←↙↓↘→＋P	○	○	○
灵魂之箭	→↓↘＋P	○	○	○
灵魂之镜	↓↙←＋P	○	○	○
灵魂冲击	↓↘→＋K	○	○	○
■超灵魂之箭	↓↘→↓↘＋P	○	○	×
■灵魂飞弹	↓↙←↓↙←＋P	×	○	×
■灵魂幻影	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

对战分析

●**通常技方面**

在通常技方面，罗丝增加了远/近距离的通常技，例如远距离的重P/重K，均可成为中距离的对空及牵制攻击，而且攻击判定相当之强，在近距离方面，中P后更可追加→轻 SOUL SPIRAL。

●**连续技依旧健在**

讲到罗丝的连续技，和以往的同样拥有极高的威力。

1. 蹲下中P→轻 SOUL SPIRAL
2. 蹲下重P→重 SOUL SPIRAL

●**对空方面的变动**

在地上战极有利的罗丝，在对空方面，除了超必杀技"超灵魂之箭"比较可靠外，便只有蹲下重P对空，不过因为没有通常技可100%对空的关系，所以需留意对手起步的距离，在正上空时可使用蹲下重P，而在中距离下则可使用蹲下中P，之后如果是反击HIT的话更可使用灵魂之箭追打。总之，罗丝的对空技是十分重视对手的距离的，如果目测不准而胡乱使用的话，那么便容易造成空隙。在V－ISM中的罗丝，因为没有超必杀技对空的关系，所以需使用特殊技对空，例如←重P/←重K，都可成为颇佳的对空法门。

三系统的不同特色

X－ISM

在X－ISM中的罗丝，虽然只得一招超必杀技"AURA SOUL THROUGH"使用，但因为此招可100%对空的关系，所以对整体的SUPER COMBO使用量没有重大的影响，另外在↘中K的铲脚后，同样可使用"AURA SOUL THROUGH"来攻击互动中的对手，而且更增加了通常技的攻击力，是可以选择的一个ISM。

Z－ISM

最平均的ISM，在这个模式中，罗丝不但可使用100%对空的SUPER COMBO，而且在↘中K的铲脚后，更可使用另一招SUPER COMBO"AURA SOUL SPARK"(记得用LEVEL 2)攻击对手，就算对手能够成功挡格，同样会再度拥有互动的大能。

V－ISM

来到了没有SUPER COMBO使用的V－ISM，在整体上的速度都得以提升，尤其是使用SOUL SPARK时最为明显，虽然话没有SUPER COMBO使用，但在对空方面，可使用V－ISM独有的特殊技←＋重P，拥有极强判定的特殊技，可有把握地将对手击破，如果在反击HIT后更可使用SOUL THROUGH追击，而OC方面，可在对手近版边时使用轻SOUL SPIRAL攻击，不但可做到密集攻击，而且在击中后可连续击中对手多HIT。

纳什 NASH



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
DASH	←←	×	○	○
KNEE BAZOOKA	DASH后K	×	○	○
手刀	←储→＋P	○	○	○
脚刀	↓储↑＋K	○	○	○
■超脚刀	↙储↘↙↗＋K	○	○	×
■超手刀	←储→←→＋P	×	○	×
■CROSS FIRE BLITZ	←储→←→＋K	×	○	×

对战分析

●**连续技方面**

依赖一贯作风，纳什的连续技可在小技或中技开始，例如蹲下轻P→轻K后使用必杀技或超必杀技追打，或使用中P抵消必杀技等，所以纳什是不悉没有连续技使用的角色，但讲到威力大的连续技，可说是在X－ISM的跳前中K→蹲下轻P→轻K→超脚刀了。

●**对空技方面**

纳什在对空方面，除了必杀技脚刀之外，便可使用蹲下重P对空，而在V－ISM中更可使用一时K作对空之用，不过因为没有可靠的对空技，所以使用DASH或踏步调节攻击距离便十分重要。

●**地上战应如何应对?**

纳什在地上战可谓此道的专家，主要因为纳什的蹲下中K/大K的攻击距离较远，而且可储力使用脚刀，绝对可威协一般地面战不强的对手(例如隆及维加等)，而对付一些下段攻击力较强的对手，则可使用站立中K，此招不但可储力使用手刀，而且更可封杀大部分的中/下段通常技，是纳什主要地上战的必杀攻击，而且站立中K更可以→/←来调节距离，使对空方面不成问题。

三系统的不同特色

X－ISM

拥有威力的ISM，虽然只有一招超必杀技(超脚刀)可以使用，但攻击力却是极为可怕，而且在跳前重K→蹲下轻P→轻K→超脚刀便可做成威力颇大的连续技，在对空方面，则可使用脚刀，但需要留意使用时最好在对手击出判定后才好使用，不然会被对手防御的。

Z－ISM

比较平均的Z－ISM，同样可使用脚刀作对空之用，而蹲下重拳则只可在先读的情况下才有高效果的对空，另外新追加的DASH，则可在手刀后使用，而在DASH后可再追加入→KNEE BAZOOKA，虽然不可作成威力大的连续技使用，不过可作突击已相当成功。

V－ISM

来到了没有超必杀技，因为脚刀没有100%的对空能力，所以使用特殊技对空便十分重要，例如V－ISM独有的重K，在对空方面绝不成问题，但因为失去在连续技→超必杀技等威力较大的攻击，所以在长久战下有点不利，而OC使用方面，可在对手近版边时使用手刀→脚刀或蹲下中P等做成密度较高的攻击。

新增必杀技介绍

KNEE BAZOOKA

主要可用作突击对手和一下子拉近战斗距离，而且更可避开下段的扫脚，对于一些脚长的角色会比较有利，而讲到实用方面，因为DASH的途中是不可作出防御的关系，所以比较冒险。

维加 VEGA



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
PSYCHO CRUSHER	←储→＋P	○	○	×
PSYCHO SHOT	←储→＋P	×	×	○
DOUBLE KNEE PRESS	←储→＋K	○	○	○
HEAD PRESS	↓储↑＋K	○	○	○
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓储↑＋P，之后P	○	○	○
VEGA WARP	→↓↘(←↓↙)＋PPP/KKK	○	○	○
■KNEE PRESS NIGHTMARE	←储→←→＋K	○	○	×
■PSYCHO CRUSHER	←储→←→＋P	×	×	×

对战分析

●**必杀技的使用**

维加本身拥有的必杀技，虽然以作威力强大的连续技使用，但要成为可怕的牵制技倒不成问题，首先讲讲 **DOUBLE KNEE PRESS**(←储→＋K) 的用途，虽然此招没有 **100%** 的互动功能，但在连续技或中距离使用，不但可收到不错的效果，而且更可半战斗距离拉近，是一招可靠的突进必杀技，而另一招"杀食"的必杀技 **HEAD PRESS**，不但拥有极强的攻击判定，而且更可追加入力→**SOMERSAULT SKULL DIVER**，是绝对可靠的必杀技，另一方面更可配合飞道具使用，使对手无从入手便是此招的特色。

●**通常技又如何了？**

讲到维加的通常技，不可不提的是蹲下中 **P** 的攻击判定，不但攻击力良好，而且判定更非常可怕，而且在判定收招时，正可享有互动的大能，举例说某些角色的蹲下通常技会比较快击出（例如 **NASH** 等），但若碰上维加的蹲下中 **P**，便会因判定而有所不及。

而另一种可靠的通常技，虽然用途只可作为对空技，但因为只需在 **V－ISM** 中输入站立←重 **K** 便可，此招虽然威力普通，但对于对空制敌方面则完全不成问题，所以在近距离下不妨留意此等的通常技使用方法。

三系统的不同特色

X－ISM

在 **X－ISM** 的模式中，维加可使用独有的必杀技 **PSYCHO CRUSHER**，而且在使用后更享有互动的大能，在蹲下中 **P**/中 **K** 后抵消使用，更可收到不错的效果，另一方面，虽然只有 **KNEE PRESS NIGHTMARE** 使用，但因为工击力颇佳的关系，所以在中 **P**/中 **K** 后使出会给对手大大的打击，而需要注意的还有 **X－IS** 迥是不可使用维加 **WARP** 的。

Z－ISM

可以说维加最平衡的模式，不但可使用 **PSYCHO CRUSHER** 作对空技外，更可使用独有的飞道具牵制对手，再佤合 **HEAD PRESS** 便可组成极佳的攻击模式，不过 **ZERO** 反击因为只会像维加 **WARP** 般一闪，所以难以作威力大的追打，所以选用 **X－ISM** 的维加便可收到威力大的好处了。

V－ISM

来到了 **V－ISM** 的模式中，因为没有像 **PSYCHO CRUSHER** 般的可靠对空技，所以同样需以特殊技作对空之用，例如←重 **K** 便可成为维加的主要对空技了，而在 **OC** 发动方面，大多以 **DOUBLE KNEE PRESS** 作 **OC** 主导，再佤合蹲下中 **P**/**HEAD PRESS** 便可做到密集与中下段较佳的 **OC** 连续技了。

肯 KEN



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
升龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
龙卷旋风脚	↓↙←＋K(空中可)	○	○	○
前方转身	↓↙←＋P	○	○	○
前倒	↓↙←＋START	○	○	○
■升龙裂破	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■神龙拳	↓↘→↓↘→＋K(连打可)	×	○	×
■疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

对战分析

●**通常技与特殊技的组合方法**

相信各位对肯的通常技与特殊技都有一定的认识，但若能加以配合使用或连续击出，更可收到极佳的攻击效果，例如 **V－ISM** 的（←＋重 **K**）判定强大，而且收招速度高，多用无妨，而稻妻踵落（→＋中 **K**）和后回蹴（→＋重 **K**）因为比较迟才出判定，所以可在中或远距离使用，讲到前跳攻击，对地面的对手可选用中 **P**/重 **P**，对空中战可选用重 **K**，而打对手背部则选用中 **K**。

●**前跳攻击后又怎么办？**

在前跳攻击后可使用以下策略：

1. 蹲下轻 **K**→轻 **P**→各种超必杀技
2. 稻妻踵落（→＋中 **K**）
3. "←＋重 **K**"→"站立重 **K**"→"→重 **K**"（注：**V－ISM** 专用）
4. 通常投技
5. 再前跳中 **K** 打对手背部
6. 前方转身

三系统的不同特色

X－ISM

拥有威力强大的脚技辅助，肯的进攻模式可以说是得到了强大的辅助，可惜的是变化始终不及 **Z－ISM** 和 **V－ISM**，主要原因是在 **X－ISM** 中的肯是没有特殊技"前方转身"使用的，这样对肯在实战上的变化有着重大影响，而超必杀技升龙裂破依旧用途广泛，再配合其他特殊技（例如后回蹴→＋重 **K**)，还有一定的威协力。

Z－ISM

拥有特殊技"前方转身"使用，肯在 **Z－ISM** 的模式上可谓大放异彩，不特止可使用其他实用的脚技，而且更可在前方转身后使用通常技→超必杀技（例如蹲下轻 **K**→轻 **P**→轻 **K**→升龙裂破等等），不过可能因为前方转身的特殊移动实太难以捉摸，所以在"**ZERO 3**"中的前方转身是不可使用任何通常技抵消使出的，这样便会大大影响 **KEN** 在地面战的威协力，唯有使用其他特殊技来补充地面战的不足吧！

V－ISM

虽然肯在"**ZERO 3**"的游戏中并不算是个速度极高的角色，但来到了 **V－ISM** 中的肯，其威协力绝不比 **Z－IS** 迥的为差，例如拥有更多的特殊技使用，以致到"**OC**"连续技，肯在 **V－ISM** 上均表现出色，在牵制技波动拳、对空技升龙拳以及一应特殊技的用途下，肯绝对可威协其他角色的对手，而且更可放胆前跳发动"**OC**"，在避开对手的对空技后使用"**OC**"连续技直击对手吧！



阿顿 ADON



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
JAGUAR KICK	↓↘→＋K	○	○	○
JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←＋K	○	○	○
RAISING JAGUAR	→↓↘＋K	○	○	○
■JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘＋P	○	○	×
■JAGUAR REVOLBER	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×

对战分析

●适当地使用 JAGUAR TOOTH

可能因为 **JAGUAR TOOTH** 的攻击轨道和速度颇佳的关系，所以大多对手会想办法将之破解（例如使用升龙拳等等），不过因为 **JAGUAR TOOTH** 的攻击轨道可由轻、中及重 **K** 分开攻击轨道，所以可令对手无所适从，从而直击空震中的对手，但小心一些使用指令投的角色，因为若 **JAGUAR TOOTH** 的打击点不好的话（例如太近距离击中），很容易被对手使用指令投投掷。

●JAGUAR CLUTCH(→＋中 P)

拥有 **2 HIT** 中段特性的特殊技，虽然起手速度不高和动作颇大，但在一些互动中的状态下便可发挥其作用，例如使用 **JAGUAR KICK** 或 **JAGUAR TOOTH** 令对手防御后，虽然大多对手会使用通常技攻击阿顿，而且更可使用 **RISING JAGUAR** 反击对手，但对手可能因为被此招击中多次，而等待阿顿的 **RISING JAGUAR** 空震后从而攻击，这时对手的意识便会作出蹲下防御，所以使用拥有中段特性的 **JAGUAR CLUTCH** 便可令对手无从入手了。

●RISING JAGUAR 可作主要的空中追击技？

1. **JAGUAR KCIK** 击中空中的对手后→**RISING JAGUAR**
2. **JAGUAR TOOTH** 击中空中的对手后→**RISING JAGUAR**
3. **RISING JAGUAR→RISING JAGUAR**
4. **JAGUAR VARIED ASSAULT→RISING JAGUAR**
5. **JAGUAR REVOLVER** 击中空中的对手后→**RISING JAGUAR**

●通常技缺乏压倒性

阿顿的必杀技可谓百花齐放，但在通常技方面，阿顿并不是此道的角色了，主要因为轻拳/脚→中攻击的空隙颇大，容易被对手的通常技反击，而重攻击例如站立重拳因为打点不佳的关系，极容易因空震而被对手反击，反而唯一可取的是拥有 **2 HIT** 的站立重脚，不但攻击距离较长，而且更可令对手损害一定的 **GUARD CRUSH** 能源，绝对超值，不过小心此招的收招速度是其弱点所在，所以尽可能最低限度要使对手防御此招，不过近身战始终吃亏，还是使用必杀技将战斗距离调节吧！

三系统的不同特色

X－ISM

能够拥有 **JAGUAR VARIED ASSAULT** 作专用 **SUPER COMBO**，绝对令威力和速度集于一身的阿顿理度强化起来，原因是可以选用连环拳或连环膝撞作安全可靠的攻击，而且在配合一些例如 **JAGUAR TOOTH** 等拥有互动能力的必杀技时更具威协力。而讲到经改变的 **JAGUAR KICK**，在避开飞道具方面，同样需要使用重 **K** 攻击，但因为以重 **K** 击出的 **JAGUAR KCIK** 拥有极强的攻击判定，无论在突击或受身后的反击同属上佳之选。

Z－ISM

平均度极高的 **Z－ISM**、阿顿的另一招 **SUPER COMBO** 不但可用作避开对手飞道具之用，而且更可在 **RISING JAGUAR** 击落半空的对手后使用追击对手，不过 **JAGUAR VARIED ASSAULT** 虽然可分开不同 **LEVEL** 使用，但 **LEVEL 1** 和 **LVVEL 2** 击出需有必中的决心才好使用呢！

V－ISM

来到了速度极高的 **V－ISM** 中，本身速度不低的阿顿更仍难以捉摸，虽缺乏 **SUPER COMBO** 作攻击互动中的对手，但拥有判定较大的 **RISING JAGUAR** 作对空攻击还十分可靠，不过讲到阿顿在 **V－ISM** 中的最大特点，便是使用站立重 **K→**轻 **JAGUAR KICK** 作"**OC**"连续技，虽然威力并不算高，但因为 **OC** 的无敌时间颇长，所以在实用性方面绝不比 **SUPER COMBO** 为差。

伯迪 BIRDIE



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
BULL HEAD	←储→＋P	○	○	○
BULL HORN	按住 PP 或 KK 储劲，然后放开 1 个 P 键或 1 个 K 键	○	○	○
MURDER CHAIN	近敌时控杆转一圈＋P	○	○	○
BANDIT CHAIN	近敌时控杆转一圈＋K	○	○	○
■THE BIRDIE	←储→←→＋P	○	○	×
■BULL REVENGER	↓↘→↓↘＋P/K	×	○	×

对战分析

在上一作中不弱的角色，以打击技和投技的交替攻击为主轴，在集中的投技被大幅削弱，但打击技方面增强不少，所以在使用角色时必须留意在中距离时不能让对手逃脱。对空技方肌以大 **P** 为主，如对手是在较远的距离跳跃攻击的话，以站立大 **P** 攻击会有极大的效果，在对手改变为近距离跳跃进攻时，可以蹲下大 **P** 来迎击。要留意的是在 **X－ISM** 中，近距离大 **P** 是可以在击中后将控杆上追打的，其他招式大致相同。

站立中 **P**　攻击判定出现得快，在中和近距离会得到不少的优势，但要注意挥空的话会有少许的空隙。

站立大 **P**　主要是用作对空之用，但在中距离使出会有意想不到的奇袭效果，而且在对时使出会有机会成为 **2HIT** 的攻击，攻击力高。

站立推前大 **K**　由于有效攻击距离近，所以只适合在近距离战中使用，如能和投技交替使用会有极大的效果。要注意的是此招没有了中段(不能蹲下挡格)的效果。

站立大 **K**　有效距离较远且攻击判定极大，只要能击中对手便可得到很强的地上优势。

蹲下中 **P**　主要是克制对手的地上攻击，由于攻击判定出现得快而且强，使用度极高。

蹲下大 **P**　虽然攻击判定是在较高的位置，用来对付地上的敌人极为不利，但是用作近距离对空攻击会有极佳的效果。

重点招式解说

BULL HORN

由于是以按紧键使出，所以在使用上会有一点的困难。在出招的时候会有不短的全身无敌时间，虽然不足以回避飞道具，但足以回避大部份的攻击，而且就算对手挡格了也不会被反击，在对战中有一定的使用价值，此招储气时间会影响攻击力和攻击数的，最多是 **5HIT**。

嘉美 CAMMY



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
SPIRAL ARROW	↓↘→＋K	○	○	○
CANNON SPIKE	→↓↘＋K	○	○	○
AXEL SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P	○	○	○
HOOLIGAN COMBINATION	↓↘→↗＋P，之后强P	○	○	○
■SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘→＋K	○	○	×
■REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×
■KILLER BEE ASSAULT	↙储↘↙↗＋K	×	○	×

对战分析

●通常技的应用

通常技对嘉美的实用性十分强，主要因为嘉美没有太多的连续技使用，使一次夺去对手大量体力的机会较低，但因为嘉美是一个速度型的角色，所以通常技的攻击速度会比其他角色为高，例如中距离的蹲下中**K**或均匀距离的站立重**K**等，均可做成极强的牵制攻击，而在对空技方面，可选用近距离的站立中**P**/重**K**，对攻击及反击均有功效。

●突袭

因为嘉美是一个速度型的角色，所以在脚技方面作突袭绝不成问题，例如在蹲下中**K**后，可直接→站立重**K**攻击，成功反击的机会较高，而当对手是可使用飞道具的角色时，因为下段的中**K**发挥功效，对手击出飞道具的机会同样较高，这时使用**AXEL SPIN KNUCKLE**作透波攻击便最好不过，如果对手跳前攻击，则可使用**CANNON SPIKE**将之击落，之后再以中距离战以蹲下中**K**→站立重**K**压迫对手吧！

三系统的不同特色

X－ISM

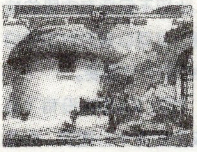
讲求攻击力的模式，当然以通常技为主导，而蹲下中**P**/中**K**、站立重**K**都是合适的选择，讲到连续技方面，可选择跳前重**P**→蹲下中**P**→**SPIRAL ARROW**，在**X－ISM**的威力下可夺去对手**1/4**的体力，是不错的连续技，但讲到超必杀技的威力则不太大，在连续技后抵消使用则比较浪费，所以可在**SPIRAL ARROW**互动后攻击对手。

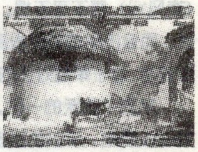
V－ISM

讲到速度感的**V－ISM**，虽然增加了不少特殊技和两招必杀技，但因为主要的用途不大，实用性极为之低，例如←重**K**对空则可使用**CANNON SPIKE**还比较可靠，而且没有超必杀技使用，在**SPIRAL ARROW**互动后极其量只可使用"**OC**"攻击，实用和威协力大幅减少，而独有的两招必杀技，作用并不明显，而且极容易被对手反击。

Z－ISM

拥有三招超必杀技使用的**ISM**，虽然而攻击力并没有**X－ISM**般大，但胜利平均度十足，不但可使用**SPIRAL ARROW**攻击互动中的对手，而且更可以用**REVERSE SHAFT DRIVER**作威力大的对空及追击技，是不错的选择。





科迪 CODY



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
CRIMINAL UPPER	↓↙←＋P	○	○	○
RAFFIAN KICK	↓↘→＋K	○	○	○
BAD STONE	↓↘→＋P	○	○	○
BAD SPLAY	被对手轰飞时→↓↘＋P	×	○	○
■FINAL DESTRUCTION	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■DEAD END ARROW KNEE	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×

对战分析

●密集攻击的对应

讲开科迪的近身战比较吃亏，所以当对手在密集攻击下，很可能会被对手成功击破**GUARD CRUSH BAR**，所以在中距离下，便应早有防范，例如使用站立重**K**作主要对空技及使用**BAD STONE**作牵制技等，以及中距离下使用站立中**P**的特强判定反击对手，而当在极近距离下，则可使用蹲下轻**P**→蹲下轻**K**推开对手，之后再使用站立中**K**封位。

●ISM的选择

不同的模式对科迪的影响十分之大，而能够将**V－ISM**的"回避"用得适当，更能抓紧科迪必胜之道，因为大多角色在科迪的**V－ISM**下，均地空震大多的攻击，只要能把握这些机会，致胜绝不成问题，不过讲到实用，因为**V－IS**贩速度较高，所以在→重**K**后可选择使用投技或蹲下轻**K**封位，主要因为→重**K**的攻击判定维持在上段的关系，当对手在蹲下防御后会使→重**K**空震，不过因为落地时是互动的关系，所以可使用通常投技突袭对手。

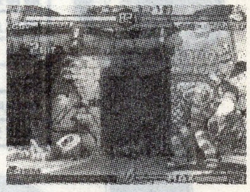
三系统的不同特色

X－ISM

拥有威力的**ISM**，不过对科迪的实用性较低，主要因为科迪对近身战较吃亏，而且超必杀技的实用民生同样偏低，难以用得准确，另一方面因为没有空中防御的特性，在空中战同样得不到优势，当空中战、地上战和超必杀技均得不到有效的成果时，取得优势便比较困难，而且更容易被对手狂攻猛打。

V－ISM

科迪最具特色的**ISM**，在此个模式中，虽然没有**SUPER COBMO**使用，但在近身战时便不会吃亏，主要因为在**V－IS**迥，凡是中攻击或以上的上中段攻击，科迪均会在防御状态中避开，这不但会减少被对手成功**GUARD CRUSH**的危机，而且更可在对手的攻击空震及出现空隙时反击，再配合重**K**对空及**RAFFIAN KICK**作连续技使用，是个不错的攻击模式。



Z－ISM

拥有两招不错的超必杀技使用，同时拥有空中防御的关系，所以实用性会比**X－ISM**的较高，但因为始终在近距离战比较吃亏的关系，所以需时常使用**BAD STONE**及站立重**K**对空，以免对手的狂攻猛打，而超必杀技则可被对手接近后使用突击，整体上是可以一用的**ISM**。



神月 KARIN



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
红莲拳	↓↘→＋P(可连续输入3次)	○	○	○
无尽脚	↓↘→＋K(可在红莲拳后使出)	○	○	○
崩掌	→↓↘＋P(可在红莲拳后使出)	○	○	○
夜叉返(上段)	↓↙←＋P(可在红莲拳后使出)	○	○	○
夜叉返(下段)(可在红莲拳后使出)	↓↙←＋K	○	○	○
烈歼破	↓↘→↗＋P	○	○	○
■神月流 神扉开闭	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×

对战分析

●**"通常技地上战牵制"**

跳跃速度颇高的**KARIN**，对于对方的飞道具可说胜券在握，所以地上战的机率较高。

在中距离的对峙局面下，使用站立中P/中K均十分有效，而且在击中对手后可抵消使用重红莲拳，作用十分之大。

讲到对付对手的扫脚攻击，特殊技→＋中K(旋风刈)便不可不提，此招不但拥有中段的特性，而且击出的速度极高，又可以避开对手的扫脚攻击，对于牵制对手的行动十分重要。

来到了跳跃的一栏，因为**KARIN**没有飞道具可以使用，所以跳跃攻击变得十分重要，而适当的距离可使用不同的攻击键，例如远距离可选用重K，中距离则使用中K，但要留意对手会否用前跳攻击截击，所以需在对手起跳时使用重P将对手击落。

●**"对手起上后用何种攻击"**

当对手倒地(**DOWN**"或被轰开时，**KARIN**可选用站立中P攻击，主要因为击出的速度和位置较佳，之后可二择对手，一是→＋中K(旋风刈)，二是蹲下中K或下段攻击，而若对手起上时使用必杀技反击，则可转移使用**LEVEL 3**的神月流神扉开辟截击，就算被对手防御，同样可将对手推开。

●**"红莲拳之重要"**

蹲下轻K(对手防御后)→弱红莲拳，不但可牵制对手的行动，而且更十分安全，但要留意在距离较近下不要使用第二段的红莲拳，主因容易被对手反击。

另外烈歼破击出的时间较慢，容易被升龙系的对空技击破，而在对手防御后的互动距离则需要留意击出烈歼破的位置。

而连续技方面，主要可在通常技后使用红莲拳→红莲拳→烈尖顶无尽脚，若使用无尽脚将对手击上半空后，则可使用站立重P追击。

先前提及无尽脚→站立重P追击，而若当时有超必杀技使用的话则可选用皇王拳追击，命中对手的机会相当高，假设对手使用前/后受身，或不选择受身，均会被皇王拳成功追击。

"对空技"

除了比较可靠的超必杀技神月流皇王拳作对空攻击外，站立重P和蹲下重P均可成为主要的对空技，使用率同样十分高，而对应的策略可在对手远距离时选用站立重P对空，而直上及跳背部的位置则可使用蹲下重P截击。

三系统的不同特色

X－ISM

威力较大的**ISM**，但只得一招超必杀技，限制了空中追击的一环，另外因为空中不能作出防御动作的关系，所以在空中战时较为吃亏，若红莲拳→红莲拳→无尽脚后，则只可使用站立重P等作追击技，讲到神月流 神扉开辟的无敌时间同样十分强，是一招可靠的超必杀技。

Z－ISM

独有的神月流皇王拳除了可用作对空外，更可在无尽脚→皇王拳作主要的追击技，而且可以在空中作出防御动作，对于空中战更为有利。

V－ISM

速度较高的**ISM**，虽然没有皇王拳作主要追击及对空技，但站立重P/蹲下重P对空同样可靠，讲到无敌时间极长的"OC"连续技方面，则可使用烈歼破连发攻击，除威力不弱外，更可做成连续攻击的功效。

元 GEN



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
流派转换(丧流)	PPP/KKK同按	×	○	○
百连勾	P连打	○	○	○
逆泷	→↓↘＋K,之后K	○	○	○
■惨影	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■死点咒(忌流)	↓↙←↓↙←＋P	×	○	×
蛇穿	←储→＋P	○	○	○
徨牙	↓储↑＋K	○	○	○
■蛇咬叭)	↓↘→↓↘＋K	×	○	×
■狂牙	空中↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

对战分析

●**令人无所适从的技艺**

阳之丧流

是所有角色中唯一一个有目押连续技的人，地上战必须利用此优点，主要以"站立中K、下中K、下大P、下大K牵制地上对手，利用逆泷(→↓↘K)为主轴对空攻击。要注意的是小逆泷的攻击判定小，但是收招的时间极短，最多可至**6 HIT**，适合用作诱敌之用；而用作对空的话应以大逆泷为佳(最多**8 HIT**)。要注意的是跳跃的距离是不足半个画面的。

阴之忌流

蛇穿(←储→P可回避飞道具，而且收招的时间极短，但由于攻击判定不是出现得太快，所以用在连续技上有一点困难，如能在此招使出后改为"丧流"会有意想不到的效果。要注意的是在此流中的通常技都是出招慢但判定大，适合用作先读攻击之用，而且斜跳大K能作目押的二段攻击，加上此流的跳跃距离有半个画面之多，可令地上档格的对手混乱。其实此流的主轴攻击可以说是"徨牙"(↓储↑K)，而且可作多择的攻击。

●**徨牙后的变化**

↓储↖K一使出后向左方画面跳跃或↓储↗——使出后向右方画面跳跃。当起跳后，玩者可利用拉紧方向键的不同方向来改变攻击角度；如起跳后按↑移动至对手正上方，则仍可利用方向键的变化来造成攻击角度的不同。

三系统的不同特色

X－ISM

通常站立时，丧流、忌流不能由玩者控制。远距离使用丧流、近距离使出忌流，而跳跃的轨道是丧流和忌流之间。

Z－ISM

和上作相同，超必杀技的连续性极高，丧流、忌流由玩者操作更换。

V－ISM

基本上和**Z－ISM**相同，在**OC**发动时如能利用好两种流派的跳跃差，可得到不错的效果。



兰伯·美嘉 — RAINBOW MIKA

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
FLYING PEACH	↓↙←+P	○	○	○
SHOOTINGING PEACH	↓↙←+K	○	○	○
DAYDREAM HEAD LOCK	近敌时控杆转一圈+K(连打可)	○	○	○
PARADISE HOLD	近敌时控杆转一圈+P	○	○	○
WINGLESS AIR PLANE	空中→↘↓↙←+K	○	○	○
THIRTEEN PEACH SPECIAL(奔走)	↓↘→↓↘→+K	○	○	×
打击	奔走之后P	○	○	×
MOONSAULT PRESS	打击之后P	○	○	×
MISSLE KICK	打击之后K	○	○	×
WINGLESS AIR PLANE	打击之后→+P	○	○	×
PARADISE HOLD	打击之后→+K	○	○	×
OVER RUN	奔走之后K	○	○	×
延髓 LARIAT	OVER RUN 之后P	○	○	×
延髓 DROP·KICK	OVER RUN 之后K	○	○	×
RAINBOW SUPLEX	OVER RUN 之后→+P	○	○	×
DAYDREAM HEAD LOCK	OVER RUN 之后→+K	○	○	×
■RAINBOW HIP RUSH	↓↘→↓↘+P	×	○	×
■HEAVENLY DYNAMITE	近敌时控杆转两圈→P(连打可)	×	○	×

对战分析

●**"打击篇"**

美嘉除了投技了得外，通常的打击技同样可组合出不同的变化，例如站立重**P**后→蹲下轻/中/重**K**(目压**0**作为连续技使用，而蹲下轻**P/K**均可抵消使用**SHOOTING PEACH**，同样地特殊技→+中**K**/←+中**K**则可抵消→**SHOOTING PEACH/RAINBOW HIP RUSH/SARDINE'S PEACH SPECIAL**。

●**"重攻击作主导"**

因为美嘉的轻攻击大多用作封位的关系，所以在近距离战下难以发挥作用，反之一连串的重攻击则可令对手难以作出反击，例如跳前重**P**→站立重**P**→蹲下重**P**→蹲下重**K**等，虽然不可成为威力强大的连续技，但却可令对手的**GUARD CRUSH BAR**消耗甚高，而对空技方面则可选用↓+中**P**，因为打点颇高的关系，对于对手的跳前攻击可有效地将之击落。

●**"投技篇"**

讲到美嘉的投技，因为大多的指令投技需要近距离转一圈的关系，所以很难成功得手，而若能够把握特殊技→+中**K**的特性，对于**DAYDREAM HEAD LOCK/PARADISE HOLD**等指令投便可提高成功率。

三系统的不同特色

X－ISM

以重攻击为主导的美嘉，在**X－ISM**中当然有其优势，而因为没有无敌时间长的**RAINBOW HIP RUSH**作突袭使用，所以变化极大的**SARDINE'S PEACH PSECIAL**必须使用准确无误，另外更可在特殊技→+中**K**/←+中**K**后抵消使用**SHOOTING PEACH**，实用性较高。

Z－ISM

拥有三种超必杀技使用的**ISM**，当还没有熟练地使用**SARDINE'S PEACH SPECIAL**时，则可将**RAINBOW HIP RUSH**作主导的超必杀技使用，而因为只可作"→+中**K**"→**SHOOTING PEACH**的关系，所以用途不及**X－ISM**广泛。

V－ISM

来到了速度型的模式，但因为美嘉的主要攻击来自中/重攻击，所以增加的速度并没有十分明显，而且没有超必杀技使用，使唯一在近距离下的无敌攻击也被削弱，讲到"**OC**"连续技方面，因为美嘉缺乏速度型的必杀技，所以在使用上难以完全发挥。



春丽 — CHUN－LI

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
气功拳	←↙↓↘→+P	×	○	○
气功拳	←储→+P	○	×	×
旋圆蹴	→↘↓↙←+K	×	○	○
SPINNING BIRD KICK	←储→+K(空中可)	○	×	×
天升脚	↓储↑+K	○	○	○
百裂脚	K连打	○	○	○
■千裂脚	←储→←→+K	○	○	×
■霸山天升脚	↙储↘↙↗+K	×	○	×
■气功掌	↓↘→↓↘→+P	×	○	×

对战分析

空中对战 绝对无敌

春丽的空中技一向也十分之强，而在今作中更有大幅提升的优惠，以补地上战被削弱的不利。以下是今作出改变较大的空中技：

斜跳中**P**：由上一集的向下攻击改为向上，以便对敌人作空中截击或空中追打之用。

斜跳大**P**：攻击判定及攻击力大幅提高，但判定的保持时间缩短，所以在适当 时候使出可得到很大的对地截击效果。

斜跳小**K**：在今作中得到大幅的强化，攻击判定比以往任何一集都要强，可用作先读对空或背后攻击之用。

斜跳大**K**：攻击判定横向伸展而且有两个，适用于追打，如对手挡格更可比对手更快着地。

直跳中**K**：攻击距离意外的长，而且判定出现得快，可在中/近距离发挥极强的牵制性。

直跳大**K**：攻击判定短但出现得快，用作攻击近距离跳跃的对手可得到意想不到的效果。

三系统的不同特色

虽然很多的角色在不同的 ISM 中都是以相同的战略对战，但春丽在这方面却有很大的不同，其在三种 ISM 中的战术均有所区别。

防守为先 X－ISM

由于得到攻击力提高的优势，虽然先去了大部分招式的支援，但如果能掌握在对手的空隙使用"斜跳大**P**→近距离大**P**→双发刭(←储→**P**)"，可给予对手极大的损伤。而开升脚只能在特殊的情况下才能使出：在可地动前(挡格硬直时间/倒地后起上)完成指令，才可使出。

以攻为守 Z－ISM

完全不适合防守的一名角色，必须利用极高的移动力去回避对手的攻击，由于攻击力适中，保持高密度的攻势可以攻为守，但切忌过于追迫对手而得反效果。旋圆蹴上半身无敌时间极长，用作回避飞道具会有极佳效果。

边攻边逃 V－ISM

攻击力只得**8**成，所以攻击的命中率是胜利的一大要纱。速度为其他**ISM**的**1.2**倍，令角色的机动力大为提高，故要利用此优点去回避对手并作出打击。由于近距离技可用摇杆使出，天空脚(站立←大**K**)和发刭(站立←大**P**)成为了不可缺少的良招：天空脚地对空攻击判定；发刭地对地攻击判定。两者均可令对手完全失利。

达尔锡 DHALSIM



招式名称	指令	X - ism	Z - ism	V - ism
瑜珈火焰	↓↘→+P	○	○	○
瑜珈大火	←↙↓↘→+P	○	×	×
瑜珈大火	→↘↓↙←+P	×	○	○
瑜珈天火	←↙↓↘→+K	○	×	×
瑜珈天火	→↘↓↙←+K	×	○	○
瑜珈幻影	→↓↘(←↓↙)+PPP/KKK(空中可)	○	○	○
■超瑜珈火焰	↓↘→↓↘→+P	○	○.	×
■瑜珈空截	↓↘→↓↘→+K	×	○	×
■瑜珈火龙	→↘↓↙←→↘↓↙←+P	×	○	×

对战分析

●**远距离战的优势**

讲到使用达尔锡的最佳位置，可以说是中距离及远距离的战斗，先讲讲远距离的战斗方针，例如在认为安全的位置下，可使用轻瑜珈火焰迫使对手前跳或直跳闪避，之后便可使用通常技对空，而通常技的使用方法，大致上是站立轻P/↙+中P作远距离攻击，站立轻K/中P则可使用在中距离战，而站立重P/重K则可用在远距离的战斗中，若对手在中距离跳前调节距离时，则可使用站立中K将之击落。

●**对空方面的优势**

近距离站立轻P/瑜珈空截均可成为性能非常优越的对空技，而较均匀的位置攻击（例如对手以前脚尖作打击点），则可使用←+中K对空，若被对手掌握到拳脚的击出时间从而截击，则可使用后跳、直跳重P/中K作空中对空技，而若对手能够成功拉近战斗距离的话，则应立即使用瑜珈幻影闪避及将战斗距离再度拉开。

●**特殊技使用方面**

讲到达尔锡的另一门必杀绝技，可以讲是DRILL KICK(空中↓+K)或DRILL头突(空中↓+重P)，不但飞行轨道优良，而且若位置调节佳的话，则可拥有互动的好处，另外再配合↘+轻K(轻滑铲脚)作突进攻击技，则可将对手压迫下来。

●**追击&被追击**

讲到追击在半空中的对手，达尔锡可谓比其他角色逊要多，主要因为大多对手均以前跳意图调节距离和压制达尔锡吧，不过若使用通常技得宜的话，对空方面则不成问题，而能够反击对手的机会同样极高，当对手在空中受身后反击，达尔锡则可使用DRILL头突作可靠的空中追击，不论对手作不作出空中受身，均有可能被头突击中的。

而讲到被对手轰飞半空后再作空中受身，达尔锡可在空中受身后使用YOGA TELEPOT闪离被追击的范围，而若对手位置较近的话，则可在空中使用DRILL KICK来个突袭。

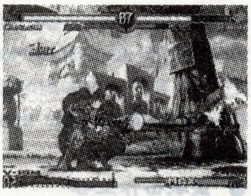
三系统的不同特色

X－ISM

无论在任何ISM上，达尔锡都能够发出一定的威协力，主要因为以通常技作主导的DHALSIM，不仅地上战了得，对空方面同样是其强项，但若是使用X－ISM的话，则需要留意其拳脚位的变化，例如X－IS则没有←+中P等的特殊技，当然在使用上会有所限制，另外因为拳脚的变化只会在近距离下才会自动使出，所以很容易被对手在中距离夺得优势。

V－ISM

来到了没有超必杀技使用的V－ISM，不但特殊技没有多大改变外，更直接将主要攻击的通常技威力削弱，而且达尔锡是一个速度颇慢的角色，所以"OC"的使用量会 因为需保持在中距离下难以发挥得宜，讲到前跳攻击诱使对手使用对空技，后再使用"OC"的无敌时间着地从而攻击的方法虽然不错，但因为跳跃速度较慢，容易被对手选择空中截击或空投，实用性较为逊色。



Z－ISM

能够拥有多种不同特殊技使用的ISM，不但可直接加强攻击范围，而且在防守方面同样稳健，例如←+中P或站立轻P可作对空，而近距离下则可使用↙+中P作封位或抵消→瑜珈火焰作连续技轰开对手，讲到超必杀技的使用方法，则可以近距离的超瑜珈火焰轰开对手。

E. 本田 E. HONDA



招式名称	指令	X - ism	Z - ism	V - ism
百袭张手	P连打	○	○	○
SUPER头突	←储→+P	○	○	○
SUPER百贯落	↓储↑+P	○	○	○
大银杏投	近敌时控杆转一圈+P	○	○	○
■鬼无双	←储→←→+P	○	○	×
■富士OROSHI	←储→←→+K	×	○	×

对战分析

以打击技为主的一名角色，虽然必杀技是以储系为主，但是通常技的攻击判定却意外的强，如能好好利用必杀技和通常技的优点可轻易令对手无所适从。

一直以来"SUPER头突"都是一招十分优良的对空技，如在不右能使用此招对空时，可以站立大P来作对空技之用，而新增的特殊技在中距离使用会有极大的奇袭效果，但要注意这也是给予对手跳跃攻击的最大时机。近距离战方面，可以利用中P使出的"SUPER头突"，在收招时使出"百袭张手"，能有效地令对手的移动能力下降，但要小心此招是有一定的收招时间的；而"SUPER百贯落"用出中近距离对空会有极佳的效果，出招时有不短的无敌时间，但要注意收招时间颇长，如被对手挡格很有可能被反击。另一方面，通常技和大银杏投的交替使用可在近距离战中得到绝大的优势。跳跃攻击方面，大P之攻击判定是通常技中最强的，但有效距离不是太远；大K的攻击判定是比较向下的，而攻击判定的距离也是最长的。如果在起跳的同时，把控杆拉着来储气，在着地上时只要增加1 HIT的攻击就可立即使出储系的必杀技。

三系统的不同特色

X－ISM

攻击力是正常的1.2倍，防御气力槽能源比其他ISM长，但要注意此角色是没有小技连大P之特性。超必杀技是"鬼无双"，攻击力比Z－ISM(LV.3)弱一点，但储气的速度较快。

Z－ISM

攻击力和防御气力槽的能源都是正常，超必杀技种类是ISM中最多的，但超必的储气时间同样是最长，移动速度也会比X－ISMR慢一点。

V－ISM

攻击力方面只有Z－ISM的0.8，而速度则快Z－ISM的1.2倍之多。通常技中的近距离技会变为拉后使出的指令。



豪鬼 GOUKI

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
豪波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P	○	○	○
斩空波动拳	空中↓↘→＋P	○	○	○
豪升龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
龙卷斩空脚	↓↙←＋K(空中可)	○	○	○
阿修罗闪空	→↓↘(←↓↙)＋PPP 或 KKK	○	○	○
百鬼袭	↓↘→↗＋P	○	○	○
天魔空刃脚	空中↓＋中 K	○	○	○
■灭杀豪升龙	↓↘→↓↘＋P	○	○	×
■灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P	×	○	×
■天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■瞬狱杀	小 P、小 P、→小 K、大 P(LEVEL 3)	×	×	×

对战分析

●对战要素

相信各位玩开豪鬼此角色的朋友，都会花点心机在空中战方面吧，但其实对手同样一直留意着豪鬼的空中战特战，从而击溃豪鬼在空中战的优势，例如当豪鬼在前跳中使用斩空波动拳时，对手会在豪鬼第一次没有攻击判定的出手时前跳截击，而对付空刃脚方面会前移动至一个绝佳的位置，待防御空刃脚后再使用投技，或在空刃脚插下的轨道前使用直跳攻击来破解。

若遇上以上的情况时，玩者可立即放弃空中战的攻势，转移至地上战的攻击组合，例如使用站立中 K 来封杀对手的下段扫脚，或使用旋风脚调节位置等，当能成功打 DOWN 对手后，便可再次在最佳位置使用空刃脚压制对手。

●豪鬼始终是豪鬼

另外讲到牵制攻击方面，不可不提的当然是远/中距离的豪波动拳了，相信大家都会发觉豪鬼的豪波动拳和隆/肯的有点分别吧，是这样的，豪鬼的豪波动拳击出时间较快，但收招则较慢，而隆/肯的波动拳则击出较慢，但收招时间比较快，依据以上的分别，豪鬼的豪波动拳大多不可作单发击出，因为在收招时极可能被对手跳前重击。

●豪鬼的对空技

在一般的情况下，豪鬼的豪升龙拳可谓是一招极强及极之可靠的对空技，但当对手的跳跃攻击是以脚尖为准时，豪升龙拳便会受到考验，若使用豪升龙拳的话，对手可能不击出通常技而使得豪升龙拳落空，而不使用的话，对手同样可能使用通常技调节最佳位置。遇上以上的情况时，玩者倒可使用站立重 P 来作中距离的对空攻击，虽然击出的速度较慢，但因为攻击判定极强及持久，相对就算是“双杀”的话，也可占有一定的好处，而且在 X－ISM 上更可在小技→重 P，组合出威力及实用性较大的攻击。

三系统的不同特色

X－ISM

相信大家对豪鬼的空中攻击已有所认识，而在 X－ISM 上的豪鬼，虽然没有空中防御，但因为空中攻击是其强项的关系，对豪鬼相信做不了太大影响，讲到必杀技方面，则削去了百鬼系列及特殊技前方转身使用，但因为依旧拥有极为管用的空刃脚与旋风脚使用，在整体上不会做成太大影响，而超必杀技方面，因为只有一招瞬狱杀使用，所以玩者便需要苦练“逃走不能”的瞬狱杀了，还有在 X－ISM 上可使用特权小技→重 P，这样的话就可在空刃脚击中对手后，再使用轻攻击→重 P 了，而且比抵消去豪波动拳更为见效。

Z－ISM

拥有合共四招超必杀技使用的 ISM，而且更见豪鬼的全面性能，例如可以使用百鬼系列及特殊技前方转身等，讲开前方转身，以往豪鬼的前方转身都会在输入指令后微微弹起才会作转身的姿势，但在“ZERO 3”中，豪鬼的前方转身则有了重大改变，就像肯的前方转身一般速度颇高，在配合空刃脚下会发挥出极高的突击效果，另外比较突出的是百鬼系列中的百鬼豪冲，因为需要远距离的关系，所以可像凯的武神落般作远距离的突袭，例如当对手使用波动拳等飞道具时均可使用百鬼系列作突袭之用。

V－ISM

讲到 V－ISM 的豪鬼，不可不提的就是←＋重 K 的两段攻击，不但威力其高，而且可直接夺去对手颇多的防御气力槽能源，例如在天魔空刃脚→(←＋中 K”→“←＋重 K”，这个攻击组合虽然不可作连续技使用，但却可以夺取对手极多的防御气力槽能源。另一方面“OC”的连续技可直接取材于百鬼系列，因为对手的受身时间会因百鬼系列收招慢而直接影响期受身时间。



罗兰特 ROLENTO

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
PATRIOT CIRCLE	↓↘→＋P	○	○	○
STINGER	→↓↘＋K，之后 K	○	○	○
MEKONG DELTA ATTACK	PPP 同按，之后 P	○	○	○
MEKONG DELTA AIR RAID	↓↙←＋P，之后 P	○	○	○
MEKONG DELTA ESCAPE	↓↙←＋K，之后 K	○	○	○
■TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋K	○	○	×
■MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋P	×	○	×
■STEEL RAIN	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×

对战分析

主要以速度攻击和回避的角色，3 种不同的 ISM 也有不同的战略，所以此人物也可视 3 个角色使用，但共通点是要依赖移动系的必杀技来助攻，而且超必杀技都是很难直接打击到对手的，所以必须依赖一些诱导性的技巧。远距离战适合使用“STINGER”牵制对手，如对方使出飞道具的话可以使出 LV.3 的“TAKE NO PRISON”对付。在中距离战时应以下中 P、下大 K 来牵制对手，但要留意对方会使用跳跃来前进，此时可先读使出“MINE SWEEPER”。而近距离时必须使用下小 P 来破坏对手的行动，但始终此角色也不是一个正面交手的合适人物，所以还是找机会使用以下的移动技脱离：“MEKONG DELTA AIR RAID”、“MEKONG DELTA ESCAPE”或“MEKONG DELTA ATTACK”。

三系统的不同特色

正面攻击 X－ISM

攻击力得到 1.2 倍的提升，而空中下中 K 的下降特性也大幅地强化，令角色的特袭能力增强，而超必杀技的“TAKE NO PRISONER”可令飞道具角色得到极大的牵制。要注意的是大部份的对手在空中攻击时也有极大的防范，所以在适当的时候利用地上的攻击牵制对手，而地上战可利用下大 K 的优势。

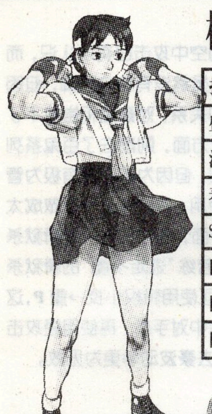
边打边逃 Z－ISM

此 ISM 有新增的超必杀技“STEEL RAIN”，适合在远距离战中使出，只要能成功使出的话，攻击判定就会在一定的时间后出现在对方的上方，而此招的优势是在使出后是可以有一定的时间移动。由于“GUARD CRUSH 的能源不多，所以在每次攻击得手后也应立即逃脱至有利位置。

拉出破绽 V－ISM

由于速度得到 1.2 倍的提升而攻击力只有正常的 0.8，所以必须利用速度来逃避对手的追捕和攻击。由于 GUARD CRUSH 的能源很少，故对手必定对近距离战作出很大的施压，以在适当的时候要以 OC 的连续技可以“PATRIOT CIRCLE”连发来打击对手。

樱花 SAKURA



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
盛樱拳	→↓↘+P	○	○	○
波动拳	↓↘→+P	○	○	○
春风脚	↓↙←+K	○	○	○
SAKURA 落	→↓↘+K,之后 P	○	○	○
■乱樱	↓↘→↓↘+K	○	○	×
■真空波动拳	↓↘→↓↘→+P	×	○	×
■春一番	↓↙←↓↙←+K	×	○	×

对战分析

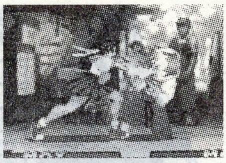
在上一集中较弱的角色，于今作中得到大幅的增强而且中距离战之强更是优胜于大部份的角色，而较明显的缺点可以说是招式之连续性较低，故很难以一套招式来把弱势逆转。

防空战对应

由于"盛樱拳"的攻击判定出现得慢，所以用对空会有一定的限制，以站立大 **P**、下大 **P** 对空之效果会较佳，此两招之攻击判定出现得快但保持得不是太长久，所以使出的时间必须十分准确。要留意的是如果对手在比较远的距离跳跃则可使出"盛樱拳"对空，另一方面也可利用下中 **K** 作防空攻击，而下中 **K** 的特点是被攻击的判定很低，所以能发挥远距离对空之效果。对应远距离跳跃的对手，可利用直跳大 **P** 之快速特性迎击，或以直跳中 **K** 的远距离优势去补足大 **P** 之不足。空中追打技可以中或大 **P** 为主，但要注意大 **P** 的攻击判定较难击中位于上方之对手；空对地攻击方面，可以大 **K** 之超强下方判定来攻击，可惜的是此招有效距离比中 **K** 近，所以在远距离跳跃应多以中 **K** 攻击，而且中 **K** 的判定更强至可作背后攻击，于近接战也有着一定的重要性。

近距离战

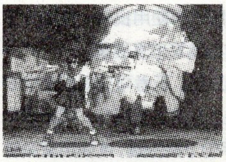
主要以小技来牵制对手，站立小 **K** 有着很强的下段技封杀特性，可将对手之扫脚封杀，但攻击判定很快消失，故成功率不高；下小 **K** 更有连打及可 **CANCEL** 的能力，近距离时可作下段开始之连续技攻击。下中 **P** 的判定比站立小 **K** 更强而且同样可打击所有扫脚技，加上可 **CANCEL** 使出必杀技或超必，适合用于先读使出，但要



注意出招和收招的速度都不高，所以被对手跳跃反击的危险性依然存在。如在近至中距离时要特别留意对手之强跳跃，此时可利用站立大先读对应；下大 **K** 也是一招不错的牵制技，或有效地令对手保持蹲下状态。

中距离战

站立中 **K** 和下中 **K** 的判定极强，其中以下中 **K** 的被攻击判定较特别，可有效回避扫脚的攻击，虽然收招的速度不是太高但判定保持得长久，故用作中距离的牵制技可得到意想不到的效果。前中 **K** 的中段特殊技出招慢但收招快，在成功使出后适合以中／大 **K** 来奇袭对手。"波动拳"的连打特性可在中距离战时发挥很大的效果，在使出后可一直连打令攻击判定加强，加强后的"波动拳"是不容易被对手跳过的。另一方面，超必杀技"春一番"是下段攻击判定的招式，如以



LV3 攻击更会有锁定对手的时间，而且收招时间极快，所以用于中／近距离会有良好的效果。

桑吉尔夫 ZANGIEF



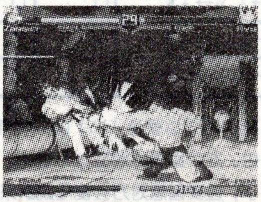
招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
DOUBLE LARIAT	PP 同按	○	○	○
QUICK DOUBLE LARIAT	KK 同按	○	○	○
VANISHING FLAT	→↓↘+P	○	○	○
SCREW PILE DRIVER	近敌时控杆转一圈+P	○	○	○
ATOMIC SUPLEX	近敌时控杆转一圈+K	○	○	○
FLYING POWER BOOM	控杆转一圈+K	○	○	○
■FINAL ATOMIC BUSTER	近敌时控杆转两圈+P	○	○	×
■AERIAL RUSSIAN SLUM	↓↘→↓↘+K	×	○	×

对战分析

以打击技和投技为主的角色，虽然必杀技不是太多，但是每一招也有其可用之处；通常技的攻击判定强，但要注意攻击力和收招的时间是成反比的，所以在使出时要避免挥空，另外防空攻击也是此角色的一个重要的课题。

防空战

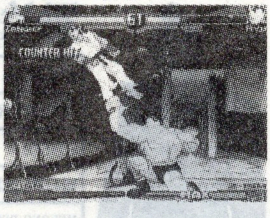
对空技方面可用"**DOUBLE LARIAT**"，但要注意此招是能被对手空中挡格的招式；而另一招的对空技就是下中 **P**，此招是不能以空中挡格来防守的，故可以此和"**DOUBLE LARIAT**"亦是一招极佳的追打招式，另一方面，亦能以直跳大 **P** 来追打攻击；对地攻击适合以（空中）中 **P** 或下大 **P**；下大 **P** 的判定极大，但空对空战的效力不高，故中 **P** 亦有其使用之价值。要特别注意对手之空中龙卷系的攻击能有效地把以上的招



式击破，而用以反击的抬式是 **Z－ISM** 专用必杀技"**AERIAL RUSSIAN SLUM**"，但此招可用之处就只有对付空龙卷或空中追打而已。

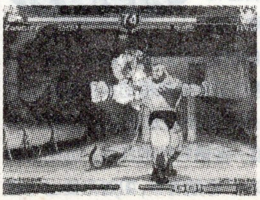
中距离战

以下大 **P** 和站立大 **P** 来令对手的移动力下降，但要留意的是此两招通常都会令对手有强烈的跳跃念头，所以必须小心控制使出的密度。下中／大 **K**，有两种攻击距离的选择，分别适合用于中／近距离，远距离的攻击适合用于奇袭；近距离的攻击可用作解围或压制之用。另一种的攻击方法则是以小技 **CANCEL** 使出"**VANISHING FLAT**"，这是一个极佳的前移方法，而且对近距离的奇袭会有很大的帮助。



近距离战

"**SCREW PILE DRIVER**"／"**FINAL ATOMIC BUSTER**"，此两招虽然于今集的有效距离比上作近了很多，而且攻击力也下降了，但是使出时的投技判定出现得快速，只要在攻击距离内能完成输入便可 **100%** 命中，所以在近距离的战斗中发挥了极大的效果，如在"**VANISHING FLAT**"（→↓↘+P）挥空后使出更能令对手逃走的机率大幅下降，另一方面，如对手想跳跃回避的话可以站立小 **P** 来先读攻击的。





必杀技	出招
ダッシュストレート	←蓄力→P
ダッシュグランドストレート	←蓄力↘P
ダッシュアッパー	←蓄力→K
ダッシュグランドアッパー	←蓄力↘K
ターンパンチ	PPP 或 KKK 同时按
バッファローヘッド	↓蓄力↑P
超必杀技	
クレイジーバッファロー	←蓄力→←→P
ギガトンブロー	←蓄力→←→K

基本上和“街头霸王 2”时有类似之处，及通常技的威力十分强劲，但突进系必杀技如果被对手防御后将会造成极大的伤害。以弱 P 和中 P 所组合的连续技可以经常使用。**ターンパンチ**发动后上半身处于无敌状态，可以穿越飞行道具，所以是十分好用的招术。此外，此招蓄力 55 秒后可以达到最大值，发挥出最强的威力。拜森的另一个缺点在于跳跃迟缓，所以应多注意。



必杀技	出招
キャノンスパイタ	↓→↘K
スナイピングアロー	↓↘→K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←P
超必杀技	
☆リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙K
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘K

通常技和嘉美的近距离技基本相同，→中 K 的中段攻击可以在战斗中多加使用以扰乱对手。此外，必杀技的使用方面和嘉美也有很多共通的地方，其富于特色的**スナイピングアロー**则比嘉美更加好用。值得注意的是尤丽的招术很多容易被对手反击，所以在实战时应注意对手所选择 ISM 系统。总之，尤丽属于机动型选手，战斗中应以丰富的动作来与对手周旋。



必杀技	出招
キャノンスパイク	↓蓄力↑K
スパイラルアロー	←蓄力→K
エアスパイラルアロー	空中←蓄力→K
フーリガンコンビネーション	↓↘→↗P＋→K
キャノンストライク	前跳中↓↘→K
マッハスライド	↓↘→K
アースダイレクト	摇杆 1 圈＋P
◎サイコシールド	防御中→＋PPP
超必杀技	
サイコストリーク	←蓄力→←→P
スピンドライブスマッシャー	↙蓄力↘↙↗K

对空技方面可以多使用**キャノンスパイク**，因为尤妮大部分招术需要蓄力，所以适合于稳健型的玩家来使用。尤妮的招术比尤丽及嘉美更为丰富，但要想熟练掌握则相对要困难许多，所以想要使用尤妮的朋友应首先对其必杀技的性能有所了解才行。**アースダイレクト**指令复杂，但实际的威力则并不比通常投大多少，所以使用要慎重。超必杀技使用后空隙较大，要小心。



PS 版的三位新人物

左面图中的 D.J、飞龙以及 T. 飞鹰是 PS 版中加入的三位新人物，至此“街头霸王”系列中的绝大部分人物都已收录在“街头霸王 ZERO 3”中。

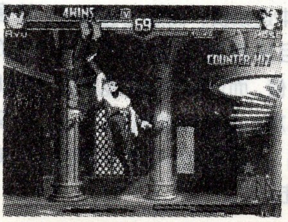
D.J、飞龙以及 T. 飞鹰的使用方法与过去没有太大的分别，玩过“街头霸王 Ⅱ X”的朋友应该对他们的性能有所了解。此次他们的登场，无疑使得 PS 版“ZERO 3”更加具有吸引力，玩者终于可以在历来喜爱的人物中选择称手的角色了。

两大隐藏系统

クラシカル模式

选用方法为：投入钱币后，按住强 P 与强 K 然后再按 START 键，这样选择人物便可以了。

在这一模式中玩者将不能使用超必杀，感觉上与“街头霸王 2”基本相同。此外，反击以及原创技都将无法使用，可以说是一个难度较大的模式。



本气模式

选用方法为：投入钱币后，按住中 P 与中 K 然后再按 START 键，这样选择人物便可以了。

这是一个十分残酷的模式，玩者要想获胜必须连续取得 2 局的胜利，只要输一次便告失败。其特点在于攻击力较高而防御力较低，想挑战的朋友不妨试一试。



VISM 系统专用连续技

RYU

1. 画面边限定、**OC** 小发动➡→中 **P**➡（小波动拳）×α 或使出 **3**

主要是用来对付正在防守的对手，但要注意如想在招式途中改为 **3** 的连续技，则必须留意是否在升龙拳有效的距离。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡↓中 **K**➡小动动拳➡→中 **K**➡（小波动拳）×α

是攻击力不错且容易使出的连续技，只要把波动拳的使出节奏掌握好的话便可，而→中 **K** 的主要用途只是为了提升攻击力或前进之用，故可在适当时候省略。

3. 对手于画面边不可、**OC** 小发动➡（跳跃中 **K** 打背脊➡下小 **K**×**2**➡下大 **K**）×α

一招只能用 **ZERO COUNTER** 破解的招式，要注意的是在"下小 **K**×**2**"时，可以因应距离而把小 **K** 减少至 **1 HIT** 立即出大 **K**。如果在使出时失误也可以立即以→＋中 **P** 来令对手混淆的。

4. 画面边限定、**OC** 小发动➡（小升龙拳）➡←大 **K**）×α

此招可说是 **RYU** 的 **OC** 连续技的威力所在，要点是无论←大 **K** 是否击中都必须在收招前使出小升龙拳，而且在升龙拳着地时立即使出←大 **K** 来 **CANCEL** 收招时间。

DAN

1. 对手于画面边不可、**OC** 小发动➡（跳跃中 **K** 打背脊➡下小 **K**×**2**➡下大 **K**）×α

如果能把使出的时间好好掌握的话，可令到对手不能挡格，然而由于 **HIT** 数不高的关系，所以攻击力的总和相当高。但如果使出不当的话而被手挡格会有很大的危险，加上这些通常技的连续性必须由玩者掌握，而跳跃的距离和时机也是此招的一大重点所在。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡下小 **K**➡（小我道拳↓↘→＋**P**）×α

和 **RYU** 等角色相同，但令人意外的是此招的攻击力比其他的角色更高，而且我道拳的收招速度比较慢，所以使出时要注意在每一次我道拳击中后便要立即使出另一次的我道拳，否则不能成功的机会也是很大的。而下小 **K** 的重要性只是相当的低，只会令攻击力下降，但可以令招式有下段的特性罢了。

NASH

1. 画面边限定、**OC** 小发动➡小 **SONIC BOMB**（←储→＋**P**）×α

要注意的是此招不是击中连续技，而是挡格连续技（即是击中不连 **HIT**，但对手只能挡格），故只会在对手挡格或 **OC** 失误时使出；如果觉得距离开始拉远的话可以→＋大 **K** 来前进，但会有一定的被反击的危险。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡（下中 **K**➡大 **SOMERSAULT SHELL**↓储↑＋**K**）×α

是此角色最强的一招 **OC** 连续技，而要点是下中 **K** 在第 **1 HIT** 击中后是不会再击中对手，因为下中 **K** 只是一招用来 **CANCEL** 收招时间的媒介招式，故在招式击中后的所有下中 **K** 都是在 **SOMERSAULT SHELL** 着地时立即使出并强制 **CANCEL**↓储↑＋大 **K**，而在最后一 **HIT** 击中后可选择作出空中追打与否。

CHUN LI

1. 对手于画面边不可、**OC** 小发动➡（跳跃小 **K** 打背脊➡下小 **K**➡下大 **K**）×α

是一招不能挡格的招式，对手必须在第 **1 HIT** 挡格后使用立即使出 **ZERO COUNTER** 才可破招，当然，如对手故意在空中被击中也是会失败的。由于 **HIT** 数不是连续的关系，所以攻击力是不会被减少，是一招总攻击力高但使用度低的招式。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡下小 **K**➡（小气功拳←↙↓↘→＋**P**）×α

是一招攻击力相当不错的连续技，而且攻击力意外的高，但由于气功拳的输入有一定的困难，所以在很多是都会出现失误的情形，必须有相当高的熟练度才可成功使出。如对手是在站立的情况下才必须加上"下小 **K**"，相反如对手在蹲下的状态则可以旋圆蹴（→↘↓↙←＋**K**）作起招。

ADON

1. OC 中发动➡（下中 **K**➡下大 **P**➡小 **JAGUAR KICK**←↓↙＋**K**）×α

此招不是击中连续技，而是挡格连续技。而主要的目标是高度消耗对手的 **GUARD CRUSH** 值，而且此招可轻易地把对手追至画面边，加上在适当时候改变为 **2** 即可把对手压制；于画面边击中对手的话可立即以 **3** 来追击。

2. OC 中发动➡下小 **K**➡下中 **K**➡ **JAGUAR TOOTH**↓↙←＋**K**

同样是一招挡格连续技，主要令挡格中想反击的人出现空档，而且 **JAGUAR TOOTH** 可以不同的 **K** 键来控制距离，而且当对手放弃反击时可改回 **1** 来把对手迫至画面边。这招的重点是在下中 **K** 后是可以→＋中 **P** 来作下段突击的。

3. 画面边限定、**OC** 小发动➡（**RAISING JAGUAR**↓→↘＋**K**➡←＋大 **K**）×α

主要的关键是 **RAISING JAGUAR** 着地时立即使出←＋大 **K**，然而无论击中与否都必须在收招前 **CANCEL** 使出 **RAISING JAGUAR**，这样就可令对手不能作出空中受身，而且此招可在空中追打、"**1**"、"**2**"击中对手时立即使出（对手近画面边），加上攻击力极之高，所以使用此角色的话必须对此招极之熟悉。

KEN

1. 画面中央边限定、**OC** 中发动（**OC** 消费 **50%** 连续技）➡对空小升龙拳站立大 **K**➡小波动拳➡→＋大 **K**➡大龙卷旋风脚➡大升龙拳

是一招相当实用但攻击力和难易度都不是太理想的招式，重点是在小升龙拳着地时立即使出站立大 **K**，而小波动拳使出后则必须等对手下降才使出→＋大 **K**，击中后立即使出大龙卷旋风脚。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡↓中 **K**➡（小波动拳）×α

和 **RYU** 相同，使出方法容易并效果不错，而且就算对手挡格也只能以 **ZERO COUNTER** 还击，故多数用在挡格中的对手或 **OC** 失误时使用。

3. 画面边限定、**OC** 中发动➡↓中 **K**➡大波动拳➡大龙卷旋风脚 ×α

是最容易使出的 **OC** 连续技，如果对手是蹲下被波动拳击中，会被打至站立并且被龙卷旋风脚击中；如对手是站立被击中的话可把↓中 **K**➡大波动拳省略。但要注意的是如龙卷旋风脚收招后能立即再使出的话，**HIT** 数是会比较多的。

SAKURA

1. 对手于画面边不可、**OC** 小发动➡（跳跃中 **K** 打背脊➡下小 **K**×**2**➡下大 **K**）×α

和其他角色相同，是一招不能挡格的

连续技，要特别留意的是由于这个角色的中 **K** 判定不是太强，所以跳跃的位置必须相当之准确，但是下大 **K** 的有效攻击距离极长，所以在一般情况下都可顺利地把全部招式使出。

2. 对手于画面边不可、**OC** 小发动➡(对空中盛樱拳↓→↘+**P**➡站立大 **K**)×α➡空中追打

由于是以对空攻击开始，所以使用度极高，而要留意的是在使出时不可被对手下降得太多，加上站立大 **K** 的使出是必要的，如果没有使出就会有机会被对手以空中受身回避。然而，一般来说都会把对手打至画面边，之后的空中追打便要看玩者的经验了。

SAGAT

1. 画面边限定、**OC** 小发动➡(←+大 **P**)➡小 **TIGER BLOW** ↓→↘+**P**)×α➡空中追打

其实这招本是非 **OC** 连续技，但在 **OC** 中使用可令对手完全不能受身。和其他 **OC** 连续技相同，无论←+大 **P** 是否击中都必须在收招前使出 **TIGER BLOW**，而在 **TIGER BLOW** 着地时立即使出通常技令对手不能受身，攻击力不是太高，但可用作空中追打之用。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡下中 **K**➡(小 **TIGER SHOT** ↓↘→+**P**/小 **GROUND TIGER SHOT**↓↘→+**K**)×α

是一招 **HIT** 数不高但攻击力相当高的一招连续技，只能掌握每次使出 **TIGER SHOT** 的时间就不难成功使出，但要留意在最后 **1 HIT** 时最好不要使出 **GROUND TIGER SHOT**，因为被对手反击的机会极高，各位不妨以下大 **K** 来把对手打 **DOWN** 方便安全。

SODOM

1. 无画面限定、**OC** 小发动(50%使用)➡(地狱 **SCRAP**↓↘→+小 **P**)×3➡(地狱 **SCRAP**↓↘→+中 **P**)➡(耐久 **BURNING** 摇杆一圈+**K**)

在画面的任何一个距离都可使用，而且只是要 50%的 **OC** 便可完成，加上攻击力不错所以使用度相当高。要注意的是使出小地镞 **SCRAP** 时留意距离的变化，如距离开始拉远的时候立即改为使用中地狱 **SCRAP**，当击中的时候就立即完成耐久 **BURNING** 的指令；如果对手挡格的话只需一直使用小地狱 **SCRAP** 便可确保安全。

2. 无画面限定、**OC** 小发动➡下小 **K**➡(地狱 **SCRAP**↓↘→+中 **P**)×α

使出时的起动招式下小 **K** 其实是可以不用的，使出的关键主要是中地狱 **SCRAP** 连续使出时间，由于使出时是以强制 **CANCEL** 来使用，所以不能等到收招时才使出，故必须有相当高的熟练度才能成功使出；攻击力极高和使出的难度高是这招的最大特色，但没有画面边的限定所以使用的机会也相当高。

BIRDIE

1. 画面边限定、**OC** 小发动➡←大 **P**➡(**BULL HEAD**←储→+小 **P**➡下大 **K**)×α

是攻击力不错且容易使出的连续技，但要注意的是在使出 **BULL HEAD** 后的下大 **K** 是不要击中对手的，用途是要令对手能作出空中受身来回避。特别要留意的是起招的攻击是可因应情况而使出不同的攻击，所以在适当的时候可以下段技来起招的。

2. 无画画边限定➡前跳大 **K**➡**OCI** 上发动➡(前跳小 **K2**)×α

由于此角色的小 **K** 攻击判定很大，所以用来作中段的突击会有很好的效果。而使出的要点是起跳时立即使出第一次小 **K**，但是由于角色跳跃的速度慢，所以时间上撑局限性必须多加练习；而第二次小 **K** 则是差不多是在着地时使出，如果不成功使出便会成为了地上的小 **K**，令连续技不能继续下去。

CAMMY

1. 画面边限定、**OC** 发动➡(**CANNON SPIKE**→↓↘+大 **K**)×α

是一招相当容易使出的 **OC** 连续技，但是攻击力差和失误机会相当高，但是在"**2**"的连续技中有着很重要的地位，而且以小 **OC** 发动的话必须加上挥空的通常技作 **CANCEL** 使出才可令对手受身不能；相反，以中/大的 **OC** 发动时则未必须出抛空 **CANCEL** 的通常技。这招的重点是要留意对手被击飞的高度，如对手击飞得太高的话，便应以挥空 **CANCEL** 的通常技来令对手不能受身。

2. 无画面限定、**OC** 小发动➡(**CANNON SPIKE**→↓↘+小 **K**➡**SPIRAL ARROW**↓↘→+中 **K**)×α

由于此招是可在画面的任何距离都可使用，所以在实战中的使用机会相当之高，而且加上攻击力也相当不错，故此招的熟练度便成为极之重要的环。使出时的要点是在每一招的收招时都必须立即使出下一招，其实可说是在收招前便要完成指令的输入，而且在 **4 HIT** 以后之指令输入的速度要求就更高，故此招连续技是一招输入得越快越好的连续技。另一方面，在打至对手近画面边的时候，改为使用"**1**"的连续技会得到更好的效果。

神月 KARIN

1. 无画面限定、**OC** 发动➡旋风刈→中 **K**➡(红莲拳↓↘→+大 **P**)×α

使出的难度不高，而且被对手受身回避的机会也很低，但是攻击力不高是这招最大的缺点。使出时要多加注意对手和自己的距离，如果距离比较近的话可以小红莲拳作攻击，只要不超越至对手后方的话便不容易失误，另一方面，把对手打至画面边的时候可改为"**2**"的招式作出追打，这样可使攻击力得到一定的提升。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡(红莲崩拳→↓↘+小 **P**)×α

攻击力相当高的一招连续技，而且使出的难度也不高，但是由于对手必须相当近画面边，所以一般来说都没有太多的机会使用。使出时要多加注意对手的击飞高度，因为每次使出时的 **CANCEL** 时间也会有所不同，所以不妨在对手击飞得很高时作出一定的等待(只是收招前使出下一招便可令对手不能受身)，令招式继续下去。

DHALSIM

1. 画面边限定、**OC** 小发动➡下中 **K**➡(**YOGA BLAST**→↘↓↙←+小 **K**➡站立大 **P**)×α

攻击力相当不错的一招连续技，和其他的连续技原理相同，故大 **P** 的作用是令手不能受身，所以是不须击中对手的。如果不是画面边击中对手的话，可用 **YOGA TELEPORT**(→↓↘/←↓↙+**PPP**/**KKK**)来移动位置，令对手不能受身和把连续技继续下去，但难度相当之高而且失败的话会令对手有很大的机会反击。

2. 画面边限定、**OC** 小发动➡(**YOGA FIRE**↓↘→+小 **P**)×α

是一招 **HIT** 数高但攻击力并非相当高的一招连续技，只能掌握每次使出 **YOGA FIRE** 的时间就不难成功使出，而且如果因

使出的熟练度不足而令距离拉远的话，可在使出 YOGA FIRE 时加上↘+小 K 令角色和对手的距离拉近。使出时要留意的是 CANCEL 时间比较长，而且可攻击判定击中后即是 CANCEL 使出，故此这招是一招 HIT 数相当高的连续技。

CODY

1. 画面边限定、OC 中发动，手持小刀➡(站立小 P×4➡前跳大 K)×α

攻击力令人相当满意的一招 OC 连续技，但是角以的小 P 攻击距离很短，所以必须手持小刀才可，而且此招的难度极高，所以在实战中使用的机会极低。使出时要留意站立小 P 必须 4 HIT 才可，故所以此招的熟练度要求实在高得可怜。

2. 画面边较佳、OC 小发动➡(RAFFIAN KICK↓↘→+大 K➡站立大 P)×α

其实是一招没有距离限制的 OC 连续技，而且此招是可以用作对空之用，但是由于在画面中央使出的话会有很大的机会失败，所以还是用作画面边的连续技较为理想。和其他招式相同，站立大 P 的作用是令对手不能作出空中受身，故只是一招挥空的通常技便可，而且更可利用挥空的时间来判断对手被击飞的高度，所以此招的关键是在于挥空通常技的时间。

VEGA

1. 无画面限制、OC 中发动➡下大 K×α

一招挡格用的连续技，用途是消耗对手的 GUARD CRUSH 能源，而且对手挡格后便不能跳起，只可一直挡格或被击中，故用作攻击防守类的对手会有极佳的效果。使出的方法相当容易，只须一直连打便可，只是要留意对方被击中后自己应做些什么呢？

2. 对手于画面边 OC 小发动➡(ROLLING CRYSTAL FLASH←储→+大 P)×α

使出的要点是在收招前使出第二次的 ROLLING CRYSTAL FLASH，比较具体的形容则是在 VEGA 伸出爪之前要完成下一招的指令便可。但使出的熟练度是必须要多加练习的，但是攻击力和 HIT 数都很高的，所以能成功使出这招华丽的招式必须下多点的心机啊。

ROSE

1. 无画面限定、OC 小发动➡(↘+中 K➡SOUL REFLECT↓↙←+小 P)×α➡空中追打

对手完全不能空中受身的招式，而且没有距离限制是这招大的优点，但是使出的难度极高，所以在实战中使用的机会也不是太高。和其他 OC 连续技相同，无论↘+中 K 是否击中都必须在收招前使出 SOUL REFLECT，而在 SOUL REFLECT 击中后立即使出↘+中 K 令对手不能受身，但要留意此招的使出节奏是相当之高的。

2. 画面边限定、OC 小发动➡(U 上立大 P➡SOUL REFLECT↓↙←+P)×α

是一招 HIT 数不高但攻击力不错的一招连续技，只能掌握每次使出 SOUL REFLECT 的时间就不难成功使出，如能在连续技中加上通常技会令攻击力大大提升，而且在 OC 的最后是可以加上 SOUL THROUGH→↓↘+P 来追打的，但要小心被对手以空中受身来回避啊。

BLANKA

画面边限定➡跳前大 K➡OC 中发动➡(跳前大 K➡站立小 P×4)×α

攻击力不错但很难使出的连续技，站立小 P×4 必须在 OC 中才可使出，而且民有之熟练。但优点是可以在对手被大 K 击中才发动 OC，所以 OC 失败的机会很低。

R. MIKA

无画面限定、OC 小发动➡(SHOOTING PEACH↓↙←+中 K➡SHOOTING PEACH↓↙←+大 K)×α

是一招极容易使出的 OC 连续技，攻击力高而且没有距离的限制，如能使出得合时可用作对空之用。在把对手打至画面边时会有少许时间变化是这招的要点。

豪鬼

画面边限定、OC 小发动➡(豪波动拳↓↘→+小 P×α➡龙卷斩空脚↓↙←+大 K➡(OC 完结)空中追打

是攻击力不错且容易使出的连续技，但要注意的是：豪波动拳如果太近使出的话会令对手被击飞，所以使出时必须十分小心；如距离太近的话可用豪升龙拳→↓↘+中 P×α 来代替。

ZANIEF

无画面限定、OC 小发动➡空中↓+大 P➡QUICK DOUBLE LARIAT(同按 KKK)➡(VANISHING FLAT→↓↘+大 P➡下大 K)×α

使出的难度相当高，攻击力高是这招最大的优眯。下大 K 是不会击中对手的，只是令对手不能受身，而且失误的机会相当同，对 DHALSIM 较易使出。

E. HONDA

画面边不可、OC 小发动➡跳前中 K 背脊攻击➡下小 K➡下大 K

只要使出得准确的话，对方在挡了第一 HIT 后是不能挡格的，而对方亦只以 ZERO COUNTER 破解，所以使用的机会极高。

ROLENTO

画面边限制、OC 中发动➡(站立小 P➡下中 P➡HYPER JUMP↙↗中 P)×α

在使出下中 P 击中后可立即 CANEL 使出 HYPER JUMP，但由于在很短的时间内要使出相当多的招式，所以必须极之熟悉此角色才能成功使出。如果出招能更快的话就算以 OC 小发动也能使出这招的。

M. BISON

无画面限定、OC 小发动➡(KNEE PRESS NIGHTMARE←储→+中 K➡下中 K)

十分容易使出的一招 OC 连续技，而下中 K 是不击中对手的，而且不受画面的限制及攻击力，它在对战中的用途极高。要注意的是对手被击飞的高度而强制 CANCEL 使出 KNEE PRESS NIGHTMARE，只要掌握得好便不难使出。

GUY

画面边限定、OC 小发动➡(武神旋风脚↓↙←+小 K➡下大 P)×α

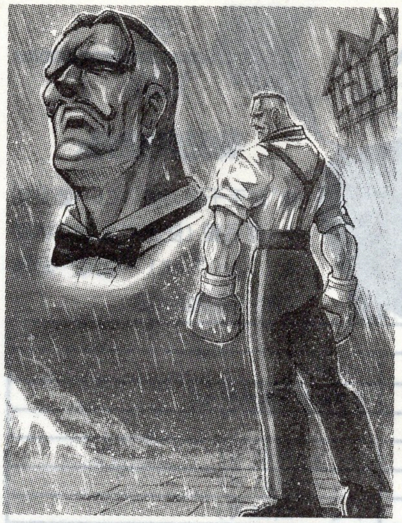
使出的难度相当高，但指令容易是此招最大的优点。下大 P 是不会击中对手的，只是令对手不能受身，但是如果不是在太高的位置就不必使出下大 P，这是此招最难掌握之处。

GEN

画面边限定、OC 中发动➡(逆胧→↓↘+大 K5 HIT 以上)×α

如果 50%OC 能源的话，以 OC 大发动会比较容易使出但攻击力会很低。逆胧必须 5 HIT 以上，而且会被残像影响节奏，所以使出的以度也很高。但是就算失误也不会被对手反击是这招最大的特点，可惜的是攻击力比较低。

注释：“α”即使出至 OC 完结、“OC 小发动”即以小 P+小 K 同按使出 OC。



街头霸王3～第二冲击

对应机种:ARC

发 售 日:1997年10月

基本系统

详尽分析

投技受身

当你被对手成功用到通常投攻击时,在他临投下你时的一瞬输入通常投技的指令,就可以使出受身,成功的话,就不会有半点伤害;而且就算用作对付空中投亦是可以的。

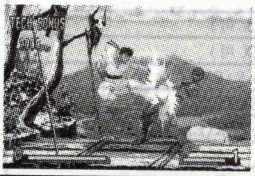


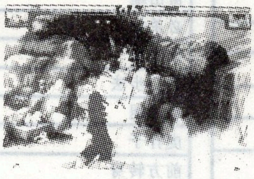
QUICK STANDING

当被对手打倒时,在一接触地面时利用摇杆输入↓的话,就可以作出倒地回避,成功的话,角色就会在地上滚一下,然后就会立即起身。这样,就可以避免对手在你起身时立即狙击。

BLOCKING 系统

这是可以将对手的攻击瓦解并且立即反击的系统;使出的方法是在对手击中你的一瞬将摇杆拉→或拉↓。基本上对手的攻击是上段的话,就要用→,若是下段的话,就要用↓,至于空中BLOCKING,其实是→、↓皆可,不过用→的话,就会在成功后向后方弹,若用↓的话,就会向前方弹。这一系统,绝对是可以在苦战中扭转形势的最有效手段之一。





EX 必杀技

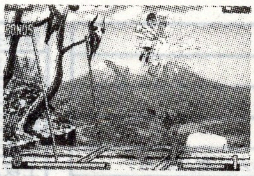
在"街头霸王Ⅲ～第二冲击"中新加的系统,这是可以将某一些必杀技的性质、出招速度及收招改变,这样在对战的时候就可以有更多元化的进攻方式,本技巧在实战中十分有效。

DASH 系统

于"街头霸王Ⅲ"中开始出现的DASH系统,只要输入→→或←←,就可以作前方DASH或后方DASH。

HIGH JUMP 系统

同样是"街头霸王Ⅲ"中开始出现的HIGH JUMP系统;使出方法就是将摇杆在一瞬拉↓要素方向(↓、↙或↘)后立即拉↑要素方向(↑、↖或↗)。使出的话可以作出平时跳起高度的两倍,在争取攻势时再配合BLOCKING的话将会十分有用。



LEAP ATTACK

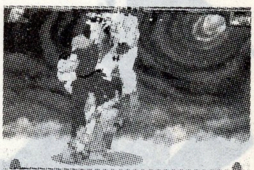
一招各角色共通的中段技,只要输入↓↓+任何攻击键,就可以使出。这一招的特色是出招较快一点,而且收招快,所以在对战时可经常使用。

PERSONAL ACTION

只要同时按下重P+重K,就可以使出一下个人动作,其实PERSONAL ACTION除了可以加超必杀技的储存槽或向对手攻击之外,攻击力亦会递增的,但攻击力加多少,就视乎阁下用了多少次PERSONAL ACTION了。

超必杀技

这就是"街头霸王Ⅲ"中的超必杀技系统,使出时有一小段无敌时间,而且最特别之处,就是可以用某一些必杀技抵消这一招超必杀技的,这就可以向对手施以极为强劲的连续技了。



连击造成伤害减小

游戏中的连续技若HIT数越多,攻击力就会越少,所以有时候用简单直接的超必杀技攻击对手比使用连续技更好。

投技接超必杀

有一些角色的投技,是可以用超必杀技作狙击的,如云和扬的K投(膝蹴)后,在对手落地时就可以用转身穿弓腿或扬炮等狙击。

街头霸王Ⅲ～新的纪元

对应机种:ARC　发售日:1997年5月

"街头霸王Ⅲ"在风格上与过去的作品有很大差别,其系统与"ZERO"系列有类似之处,但把对战时的感觉却又完全不同。在人物设定上更是作出了大胆的尝试,除保留了隆、肯以及豪鬼三人外,其他角色均为原创,这对许多忠实的"街霸"拥护者来说一时间有些难以接受。本作给人的总体感觉就是华丽,无论是战斗舞台,还是人物的各种必杀技,都比过去强化了不少。但是对于熟悉了"街霸"感觉的老玩家,"街头霸王Ⅲ"已经有些似是而非了,所以它并没有取得应有的成功。

阿历克斯

KAIRI



最强连续技

●跳跃攻击→近身站立中 K→轻 LFLASH CHOP→BOOMERANG LAID(这招需要在收招后立即使出才行)

特殊技	
CHOP	→+中 P
FLYING CROSS CHOP	垂直或前跳时按↓要素方向+重 P
HEAD BUTT	近敌时←+重 P
SLEEPER HOLD	近敌而对手背向你时←+重 P
必杀技	
FLASH CHOP	↓↘→+P(EX 可)
POWER BOMB	近敌时→↘↓↙←+P
BACK DROP	近敌而对手背向你时→↘↓↙←+P
AIR KNEE SMASH	→↓↘+K(EX 可)
AIR STAND PIT	↓储↑+K(EX 可)
SLASH ELBOW	←储→+K(EX 可)
超必杀技	
1)HYPER BOMB	近敌时摇杆回转一圈+P
2)BOOMERANG LAID	↓↘→↓↘→+P
3)STUN GUN HEAD BUTT	↓↘→↓↘→+P

云

YUN



最强连续技

●"对手于版边时"TC1→站立中 K→穿弓腿(使出中 K 后立即输入↓↘→↗+K)→扬炮→轻铁山靠→轻绝招步法

特殊技	
旋风脚	→+中 K
雷击蹴	垂直或前方跳起时↘K
必杀技	
铁山靠	→↓↘+P(EX 可)
绝招步法	↓↘→+P(EX 可)
穿弓腿	↓↘→+K(EX 可)
虎扑子	↓↙←+P(用两个 P 使出会变成假动作)
前方转身	近敌时→↘↓↙←+K
超必杀技	
1)扬炮	↓↘→↓↘→+P
2)枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
3)幻影阵	↓↘→↓↘→+P
TARGET COMBO	
1)	跳起轻 P、→+重 P
2)	蹲下中 P、蹲下重 P
3)	站立轻 P、站立轻 K、站立中 P
4)	站立中 P、站立重 P、←重 P

扬

YANG



最强连续技

●"对手于版边时"TC1→站立中 K→白虎双掌打(使出中 K 后立即输入↓↙←+P)→转身穿弓腿

特殊技	
旋风脚	→+中 K
雷击蹴	垂直或前方跳起时↘+K
必杀技	
螳螂斩	↓↘→+P(可连续输入三回/EX 可)
穿弓腿	↓↘→+K(EX 可)
白虎双掌打	↓↙←+P(用两个 P 使出会变成假动作)
前方转身	近敌时→↘↓↙←+K
超必杀技	
1)雷雷魔破拳	↓↘→↓↘→+P
2)转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
3)星影圆舞	↓↘→↓↘→+P
TARGET COMBO	
1)	跳起中 K、↘+中 K
2)	蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K
3)	站立轻 K、站立中 K、站立重 K
4)	站立中 P、站立重 P、←重 P

隆

RYU



最强连续技

●跳起中 K(击中对手背部)→近身站立重 P→升龙拳→真·升龙拳→中龙卷旋风脚

特殊技	
锁骨割	→+中 P
必杀技	
波动拳	↓↘→+P(EX 可)
升龙拳	→↓↘+P(EX 可)
上段足刀蹴	←↙↓↘→+K(EX 可)
龙卷旋风脚	↓↙←+K(EX 可)
空中龙卷旋风脚	跳起时↓↙←+K(EX 可)
超必杀技	
1)真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
2)真·升龙拳	↓↘→↓↘→+P
3)电刃波动拳	↓↘→↓↘→+P(可紧按来储着)
TARGET COMBO	
1)	远距离站立重 P、站立重 K
2)	蹲下轻 K、蹲下轻 P
3)	蹲下轻 P、蹲下轻 K
4)	蹲下轻 K、站立轻 K
5)	蹲下轻 K、站立轻 P
6)	蹲下轻 P、站立轻 P
7)	蹲下轻 P、站立轻 K

肯

KEN



最强连续技

●跳起重 K→TC1→EX 龙卷旋风脚→升龙裂破

特殊技	
稻妻踵割	→+中 K 或紧按中 K
必杀技	
波动拳	↓↘→+P(EX 可)
升龙拳	→↓↘+P(EX 可)
龙卷旋风脚	↓↙←+K(EX 可)
空中龙卷旋风脚	跳起时↓↙←+K(EX 可)
超必杀技	
1)升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
2)神龙拳	↓↘→↓↘→+K(可连按)
3)疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K
TARGET COMBO	
1)	远距离站立中 P、N 站立重 P
2)	蹲下轻 K、蹲下轻 P
3)	蹲下轻 P、蹲下轻 K
4)	蹲下轻 K、站立轻 K
5)	蹲下轻 K、站立轻 P
6)	蹲下轻 P、站立轻 P
7)	蹲下轻 P、站立轻 K

西恩

SEAN



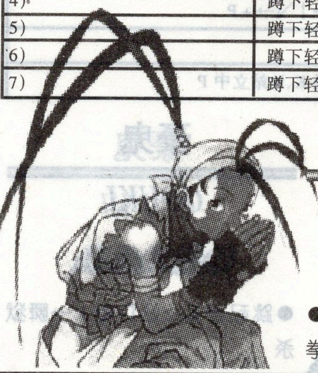
最强连续技

●跳起中 K(要击中对手背部)→近身站立重 K→蹲下中 K→EX TORNADO→HYPER TORNADO

特殊技	
(未公布正式名称)	→+重 P
前转	↓↙←+P
必杀技	
SEAN TACKLE	←↙↓↘→+P(紧按才可攻击/EX 可)
DRAGON SMASH	→↓↘+P(EX 可)
TORNADO	↓↙←+K(EX 可)
龙尾脚	↓↘→+K(EX 可)
超必杀技	
1)波动 BURST	↓↘→↓↘→+P
2)升龙 CANNON	↓↘→↓↘→+P(可连按)
3)HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P
TARGET COMBO	
1)	近距离站立中 P、N 站立重 K
2)	站立重 P、→+重 P
3)	蹲下轻 K、蹲下轻 P
4)	蹲下轻 P、蹲下轻 K
5)	蹲下轻 K、站立轻 K
6)	蹲下轻 K、站立轻 P
7)	蹲下轻 P、站立轻 P
8)	蹲下轻 P、站立轻 K

伊吹

IBUKI



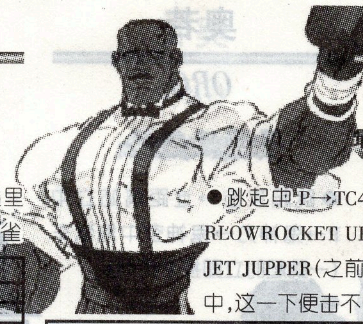
最强连续技

●TC2→远距离站立重 P→追里拳→重飞燕→EX 苦无→霞朱雀

特殊技	
扬面	←+中 P
追里拳	远距离站立重 P 时再按重 P
头碎	→+中 K
梵钟蹴	→+重 K
翔猿	跳起近敌时拉除↓外任何方向+中或重 P
必杀技	
苦无	跳起时↓↘→+P(EX 可)
雷打	→↘↓↙←+P
首折	←↙↓↘→+K(EX 可)
风斩	→↓↘+K(EX 可)
旋	↓↙←+K(可再按 K/EX 可)
飞燕	←↓↙+K(EX 可)
超必杀技	
1)霞朱雀	跳起时↓↘→↓↘→+P(可连按)
2)铠通	↓↘→↓↘→+P
3)破心冲	↓↘→↓↘→+P
TARGRT COMBO	
1)	跳起重 P、→+中 K
2)	跳起轻 P、→+重 P
3)	跳起轻 K、→+中 K
4)	近距离站立轻 P、站立中 P、蹲下重 K、N 站立重 K
5)	近距离站立轻 P、站立中 P(第 1HIT)、站立重 P
6)	蹲下中 P、蹲下重 P
7)	蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下重 P
8)	远距离站立轻 P、远距离站立中 P、→+轻 K
9)	近距离站立轻 K、站立中 K、站立重 K
10)	近距离站立重 P、蹲下重 K、N 站立重 K
11)	远距离站立中 K、→+中 K

达德利

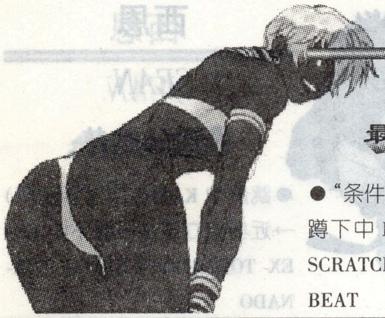
DUDLEY



最强连续技

●跳起中 P→TC4→中 MACHINE GUN BLOW→RLOWROCKET UPPER→(待对手跌低一些)→重 JET JUPPER(之前的 ROCKET UPPER 若全部 HIT 中,这一下便击不中对手)→ROCKET UPPER

特殊技	
SLIPPING JAB	→+轻 P
STEP STRAIGHT	→+重 P
LEVER BLOW	→+中 K
BART SHOT	→+重 K
必杀技	
JET UPPER	→↓↘+P(EX 可)
MACHINE GUN BLOW	←↙↓↘→+P(EX 可)
DUCKING	←↙↓↘→+K
DUCKING STRAIGHT	DUCKING 之后再按 P
DUCKING UPPER	DUCKING 之后再按 K
CROSS COUNTER	→↘↓↙←+P(EX 可)
THUNDER BLOT	↓↙←+K(EX 可)
PUNCH AND CROSS	近敌时→↘↓↙←→+P(EX 可)
SUPER ART	
1)ROCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P
2)ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P(可连按/使用后紧按→+3P 可以改变攻击距离)
3)CORKSCREW BLOW	↓↘→↓↘→+P
TARGET COMBO	
1)	蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下重 P
2)	蹲下轻 K、站立中 K
3)	→+重 K、站立中 K
4)	站立轻 P、站立中 P、站立中 K
5)	站立轻 K、站立中 K、站立中 P、站立重 P
6)	站立中 P、站立中 K、站立重 P
7)	LEVER BLOW、站立中 K、站立重 P
8)	站立中 K、站立重 K、站立重 P



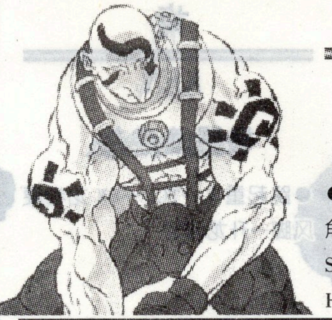
菲丽娜

FLENA

最强连续技

●"条件：对手于版边时"TC1→蹲下中 P→EX SPIN SIZE→EX SCRATCH FOIL → SPINNING BEAT

特殊技	
HAND STAND KICK	→+中 P
SLIDING	↘+重 K
必杀技	
SCRATCH FOIL	→↓↘+K(EX 可)
LINO HORN	←↙↓↘→+K(EX 可)
MALLET SMASH	→↘↓↙←+P(EX 可)
SPIN SIZE	↓↙←+K(可连续输入三回/EX 可)
超必杀技	
1)SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→+K
2)BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→+K
3)HEALING	↓↘→↓↘→+P
TARGET COMBO	
1)	跳起轻 P、→+中 K



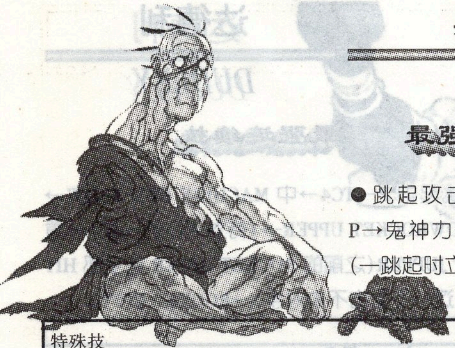
尼柯罗

NECRO

最强连续技

●"条件：自己较近版边时/特定角色"跳起中 P→TC1→轻 SNAKE FANG→站立中 P(空中 HIT 中他)→超电磁 STORM

特殊技	
ELBOW CANNON	↓或↘+重 P
DRILL KICK	跳起时拉↓要素方向+K
必杀技	
电磁 BLAST	→↓↘+P
TORNADO HOOK	←↙↓↘→+P(EX 可)
FLYING VIPER	↓↙←+P(EX 可)
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K
RAISING COBRA	↓↙←+K(EX 可)
超必杀技	
1)超电磁 STORM	↓↘→↓↘→+P(可连按)
2)SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P
3)ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P
TARGET COMBO	
1)	站立轻 K、N 站立中 P



奥若

ORO

最强连续技

●跳起攻击→近距离站立中 P→鬼神力→鬼神空中地狱车(一跳起时立即按 P 即可)

特殊技	
空中地狱车	跳起近敌时拉除↓之外任何方向+中或重 P
必杀技	
日轮掌	←储→+P(EX 可)
鬼悲鸣	↓储↑+P(EX 可)
仁王力	近敌时→↘↓↙←+P
人柱渡	↓↘→+K 或跳起时↓↘→+K(EX 可)
超必杀技	
1)鬼神力/鬼神空中地狱车	↓↘→↓↘→+P 后再按 P
2)夜行魂	↓↘→↓↘→+P
3)天狗石	↓↘→↓↘→+P



豪鬼

GOUKI

最强连续技

●跳起重 K→站立重 K→瞬狱杀

特殊技	
头盖破杀	→+中 P
天魔空刃脚	前方跳起时↓+中 K
必杀技	
豪波动拳	↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
前转	←↙↓↘→+K
龙卷斩空脚	↓↙←+K
空中龙卷斩空脚	跳起↓↙←+K
斩空波动拳	跳起↓↘→+P
阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+2P 或 2K
超必杀技	
1)灭杀豪波动/天魔豪斩空	↓↘→↓↘→+P/空中↓↘→↓↘→+P
2)灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+P
3)灭杀豪螺旋	↓↘→↓↘→+K/空中↓↘→↓↘→+K
瞬狱杀	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(要两行 SUPER)
TARGET COMBO	
1)	站立中 P、N 站立重 P

休柯 HUGO



最强连续技

●跳起时拉↓要素方向＋重P→蹲下轻 P×5 → HAMMER MOUNTAIN

尤因 URIEN



最强连续技

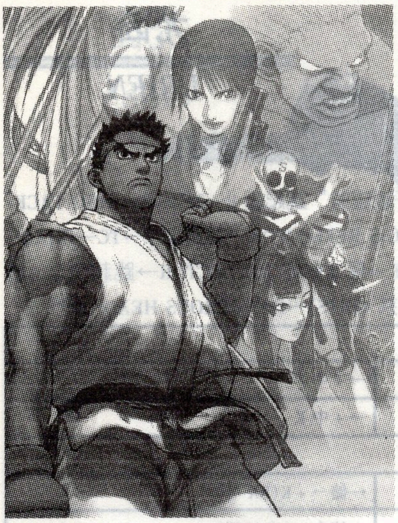
○"对手于版边时"跳起重 P→TC1→CHARIO TACKLE→轻 AEGIS REFLECTOR→跳起重 P→TC→CHARIOT TACKLE→轻 AEGIS REFLECTOR→跳起重 P→蹲下重 P×2(共 4HITS)→DANGEROUS HEAD BUTT

特殊技	
(未公布正式名称)	跳起时拉↓要素方向＋重 P
必杀技	
GIANT PALM BOMBER	↓↙←＋P(EX 可)
MOONSAULT PRESS	近敌时摇杆回转一圈＋P
SHOOT DOWN BACK BREAKER	→↓↘＋K
MONSTER LARIAT	↓↘→＋K(EX 可)
ULTRA THROUGH	近敌时→↘↓↙←＋K
超必杀技	
1)GIGAS BREAKER	近敌时摇杆回转一圈＋P
2)MEGATON PRESS	↓↘→↓↘→＋K
3)HAMMER MOUNTAIN	↓↘→↓↘→＋P
(HAMMER FRENZY)	(紧按着 P 键可停止出招)

特殊技	
未公布正式名称	→＋中 P
未公布正式名称	→＋中 K
必杀技	
CHARIOT TACKLE	←储→＋K(EX 可)
VIOLENCE KNEE DROP	↓储↑＋K(EX 可)
DANGEROUS HEAD BUTT	↓储↑＋P(EX 可)
METALLIC SPHERE	↓↘→＋P(EX 可)
超必杀技	
1)TYRANT PUNISH	↓↘→↓↘→＋P
2)JUPITER THUNDER	↓↘→↓↘→＋P
3)AEGIS REFLECTOR	↓↘→↓↘→＋P(用 2P 使出可以放在空中)
TARGET COMBO	
1)	站立轻 P、站立中 P

设定资料欣赏





街头霸王 EX 2

对应机种:PS、SS、ARC
发 售 日:1998 年 7 月

基本系统

详尽分析

超必杀技

在画面上方,体力槽下有一条叫"超必杀技"槽的能源槽。当玩者作出"**F. ATTACK**"(首先击中对手)、"**TECH. HIT**"(成功解拆对手的普通投技)、"**REVERSAL**"(在中招后、挡格后、倒地起身时、中招着地时立即使出必杀技、超必杀技或防御破坏)、击中对手、攻击遭对手挡格、被对手击中、挡了对手的攻击,又或使出必杀技,便能增加"超必杀技槽"的能源。而"超必杀技槽"以三个阶段为限。若使出"超必杀技"、"防御破坏"或"**EXCEL**",便会消耗一个阶段的"超必杀技槽"。

在使出"超必杀技"时,会有效果线集中在该人物身上,而在之后的数格画面内,该人物能够优先移动(注意,有一部分招式例外)。

除了投技系的"超必杀技"以外,所有"超必杀技"都是可以格挡的;与必杀技同样,对手在挡格"超必杀技"后是会被扣去少许体力的。

若以"超必杀技"击倒对手"**KNOCK OUT**"后,是会有特别画面出现的。该画面称为"**SUPER FINISH**"画面。

SUPER CANCEL

所谓"**CANCEL**",是指当某部分通常技(拳脚招)击中或被对手挡格时立即输入必杀技的指令,便能将通常技的收招动作取消(**CANCEL**),并会立即使出必杀技。这就是"**CANCEL**"。若使出"**CANCEL**"的话,便能将攻击与攻击之间的空隙减少。但只有通常技才能"**CANCEL**"必杀技。

而"**SUPER CANCEL**"就是指,在必杀技或"超必杀技"击中对手(或遭对手挡格)时"**CANCEL**""超必杀技"。这就是所谓"**SUPER CANCEL**"了。

若利用"**SUPER CANCEL**",玩者便可以使出必杀技→"超必杀技"→"超必杀技"→"超必杀技"这种攻击力极为强大的连招了。这更可使到在使出"超必杀技"时的空隙减少。

然而,若在使出"**SUPER CANCEL**"时遭对手挡格,对手是不会扣去任何体力的。另外,在使出"超必杀技"后,不可以用同一招"超必杀技"来"**SUPER CANCEL**"。而在"**SUPER CANCEL**"中,除了可使出"超必杀技"外,亦可使出"防御破坏""**CANCEL BREAK**"。

防御破坏

只要同时按下相同力度的拳键及脚键(轻拳+轻脚;中拳+中脚;重拳+重脚),便能使出"防御破坏",但同时会消耗一个阶段的"超必杀技槽"。

若以"防御破坏"击向对手,即使对手挡格,都仍会被击中。对手在被击中后会晕,并在一定时间内毫无防备。玩者可在这时向对手为所欲为。但对手只要在中招后不断摇杆及连按按钮便能快点回复。

然而,若向中了"防御破坏"的对手再使出"防御破坏",那对手便会"**DOWN**"(倒地)了。

GB(防御破坏)后的连续技	
隆	J 大 P→(下中 P)→下中 K→大龙卷旋风脚×4 →大龙卷旋风脚×3→真空波动拳 →真空龙卷旋风脚
肯	J 大 P→下大 P→大龙卷旋风脚→神龙拳 →病风迅雷脚→中升龙拳→神龙拳
春丽	小飞燕蹴→大 P→下中 K →千裂脚→霸山天升脚→小 P →鹰爪脚×2→J 大 P
古烈	J 大 P→下中 P→重脚刀→超脚刀 →重手刀→超手刀 →SONIC BOOM TYPHOON
桑吉尔夫	J 大 P→(下中 P)→下中 K→重 GLOWING FIST →轻 GLOWING FIST →SUPER STOMPING
北斗	连舞 J 大 P→(下中 P)→下中 P→小肘激崩→小掌击破→气炼射 →击风技
克拉克	J 大 P→下中 P→下中 K→重 DASH STRAIGHT→CRAZY JACK →HOME RUN HERO→下大 P→重 DASH UPPER →中 K→重 DASH STRAIGHT
达克	J 大 P→下中 K→重 DARK WIRE →DARK HOLD→逃 J 大 K→J 大 P →大 K→KILL TRUMP
骷髅侠	新 SKULLO DREAM J 大 P→下大 P→重 SKULLO CRUSHER →SUPER SKULLO CRUSHER
HAYATE	J 大 K→(下中)→下中 K→小镰鼬 →大胧月→雷斩翔 →烈震镰鼬→雷斩翔
沙伦	J 大 P→(大 P)→下中 K→中 GALE HAMMER PUNCH×2 →SHUTTLE COMBINATION →HAMMER HEAD RUSH→SHUTTLE COMBINATION
布兰卡	下大 P→GROUND SHAPE ROLLING 重 ROLLING ATTACK→BEAST HURRJCANE
巴洛克	GROUND CRYSTAL FLASH →PHANTOM DESTRUCTION →SPINNING IZUNA DROP
达尔锡	超瑜珈火焰 轻瑜珈捕捉→瑜珈擒拿→下小 K(短)→轻空中下蹲 →中铲腿→瑜珈空截→轻空中瑜珈钻机



对应机种:ARC/PS 发售日:1997 年 月/1997 年 月

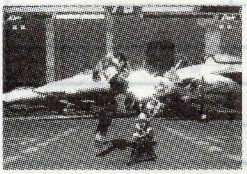
街头霸王 EX/街头霸王 EX PLUS α

用一句话来概括"街霸 **EX**"就是"立体街霸 **II**"。游戏规则简单明快,游戏感觉十分接近于以往的"街霸 **II**"系列,在对战格斗游戏多样化发展的时候,彻底追求游戏的趣味性的完美无缺的对战格斗游戏就是这部"街霸 **EX**"。它也有自己独特的规则。主要的招术连发两次就可发出超必杀技,这种必杀技要比连续技爽快而且更为强悍。此外,防御破坏技解决了等待对手破绽的僵持局面。这部作品的单纯的趣味性给现在的游戏迷们带来一种新鲜感,让人们怀念起"街霸 **II**"那个时代。

CANCEL BREAK

当通常技、必杀技或“超必杀技”击中对手(或被对手挡格)时按下相同力度的拳键及脚键(轻拳＋轻脚；中拳＋中脚；重拳＋重脚)，便能使出“CANCEL BREAK”，但会消耗一个阶段的“超必杀技槽”。

基本上，“CANCEL BREAK”的性质与“防御破坏”一样，对手在被击中后会晕，并在一定时间内毫无防备。但对手只要在这时不断摇杆及连按按钮便能快点回复。



虽然在被“CANCEL BREAK”击中后可以用上述方法回复，但回复时间会较“防御破坏”为长。

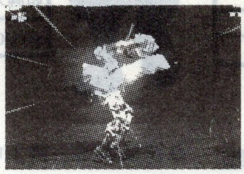
而在使出“CANCEL BREAK”时，就算对手正在格挡中，其格挡硬直时间会变成“0”。即是说在格挡中的对手可立即行动，亦可在这时反击；而若对手正被连续击中，便会出现“DOWN”效果(倒地)；另外，当在使出多段飞行道具遭对手格挡时使出“CANCEL BREAK”，便能令那些多段飞行道具的攻击判定消失。



EXCEL

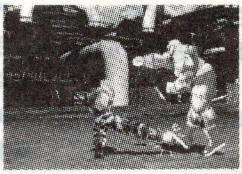
所谓“EXCEL”即是“EXTRA CANCEL”之意。

只要同时按下不同力度的拳键及脚键(轻拳＋中脚；轻拳＋重脚；中拳＋轻脚；中拳＋重脚；重拳＋轻脚；重拳＋中脚)，便能使出“EXCEL”(亦可在空中使出)，但会消耗一个阶段的“超必杀技槽”。



除了下列一些特殊情况外，“EXCEL”在发动后可以维持一段时间。

当发动“EXCEL”后，玩者所使的人物便会摆出一个“EXCEL 发动动作”，之后舞台背景便会转变，形成一个“EXCEL 空间”。“EXCEL”会依着下列的操作或条件而变化。



(1)当击中对手或攻击被对手格挡时，也能“CANCEL”使出其他攻击(但不能使出相同的攻击、特殊技或必杀技)。



(2)只可以作通常技→必杀技→“超必杀技”；通常技→通常技、必杀技→必杀技或“超必杀技”→“超必杀技”→通常技。

(3)在“EXCEL”时，可以使出“防御破坏”(“CANCEL BREAK”)或“超必杀技”，但在使出这些技俩时，“EXCEL”状态便会解除。

(4)在“EXCEL”状态中，人物招式的攻击力及攻击效果都会与平时不同。

(5)“EXCEL”并不能连续使出。在使出“EXCEL”后，玩者所使用的人物的名字上会有“EXCEL”字样，在这个“EXCEL”字样消失前，玩者是不能再使出“EXCEL”，这一点务必要牢记才行。



隆 RYU



必杀技	
波动拳	↓↘→＋P
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风脚	↓↙←＋K(追加指令←＋K 连续攻击)
特殊技	
旋风脚	→＋中 K
超必杀技	
真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←＋K(空中可)
真·升龙拳 LEVEL3	↓↘→↓↘→＋KKK

最强连续技

- ●跳跃重攻击→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→重龙卷旋风脚→重龙卷旋风脚→☆真空龙卷旋风脚
- ●跳跃重攻击→蹲下中 **K**→重龙卷旋风脚→重龙卷旋风脚→☆真升龙拳

■重龙卷旋风脚与重龙卷旋风脚之间的节奏要掌握好。

- ●跳跃重攻击→**EX**“站立轻 **P**→站立轻 **K**→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→站立重 **P**→站立重 **K**→重波动拳→重龙卷旋风脚→重龙卷旋风脚”→重龙卷旋风脚→☆真空波动拳→☆真空龙卷旋风脚

■重点：重龙卷旋风脚后，到达地上时必须立即完成☆真空波动拳的指令

肯 KEN



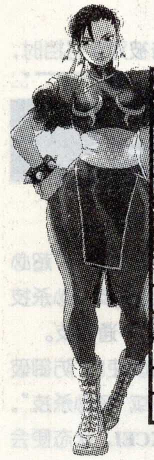
必杀技	
波动拳	↓↘→＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←＋K
特殊技	
前方转身	↓↙←＋P
地狱风车(空中投)	空中↓以外＋中 P 或大 P
超必杀技	
升龙裂破	↓↘→↓↘＋P
神龙拳	↓↘→↓↘＋K
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←＋K(追加指令↓↙←＋K 中断)

最强连续技

- ●跳跃重攻击→蹲下中攻击→重龙卷旋风脚→☆疾风迅雷脚(中途停止)→跳跃重 **P**→空中重龙卷旋风脚(**3 HIT**)
- ●跳跃重攻击→**EX**“站立轻 **P**→站立轻 **K**→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→站立重 **P**→站立重 **K**→轻波动拳→重龙卷旋风脚”→☆疾风迅雷脚
- ●跳跃重 **P**→空中重龙卷旋风脚→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→重波动拳→☆升龙裂破→☆疾风迅雷脚(中途停止)→蹲下中 **K**→☆神龙拳。(达尔锡、布兰卡以外全部适用)

■重点：跳跃重 **P** 必须高打点并且立即 **CANCEL** 空中重龙卷旋风脚

丽 CHUN-LI



必杀技	
百裂脚	K 连打
飞燕蹴	↓↙←+K
SPINNING BIRD KICK	↓↘→+K
特殊技	
双掌打	→+中 K
鹰爪脚	空中↓+中 K
龙星落(空中投)	空中↑以外+中 P 或大 P
超必杀技	
气功掌	↓↘→↓↘→+P
千裂脚	↓↘→↓↘→+K
霸山天升脚	↓↙←↓↙←+K
气功掌 LEVEL3	↓↘→↓↘→+P×3

最强连续技

● 飞燕蹴→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→☆千裂脚→☆气功掌→☆霸山天升脚

● **EX**"跳跃重攻击→站立重 **P**→站立重 **K**→**SPINNING BIRD KICK**→鹰爪脚×3"

● (**4LEVEL** 连续技)防御破坏(击中第一蹲下)→跳跃重攻击→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→☆霸山天升脚→轻百裂脚→☆霸山天升脚→轻百裂脚→☆霸山开升脚→轻百裂脚(扣去对手 **9** 成体力!)

■重点:☆霸山天升脚后的百裂脚必须要出得快，而且必要是用轻百袭脚。

古烈 GUILE



必杀技	
手刀	←蓄力→+P
脚刀	↓蓄力↑+K
特殊技	
FLYING BUSTER DROP	空中↑以外+中 P 或大 P
超必杀技	
超手刀	←蓄力→←→+P
超脚刀	↙蓄力↘↙↗+K
SONIC BOOM TYPHOON	←蓄力→←→+K

最强连续技

● 跳跃中 **K**→蹲下中 **P**→蹲下小 **K**→手刀→超手刀→**SONIC BOOM TYPHOON**

● 跳跃大 **P**→蹲下小 **K**→手刀→蹲下中 **K**→超手刀→**SONIC BOOM BYPHOON**

● 跳跃中攻击(逆向攻击)→**EX**"站立小 **P**→站立小 **K**→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→站立大 **K**→站立大 **P**→站立大 **K**→手刀"→超手刀

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **P**→蹲下小 **K**→手刀→超手刀→**SONIC BOOM TYPHOON**→超手刀

■重点:**SONIC BOOM TYPHOON** 后,要立即蓄力

桑吉尔夫 ZANGIEF



必杀技	
DOUBLE LARIAT	PPP
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK
GLOWING FIST	→↓↘+P
SCREW PILE DRIVER	接近对手时摇杆一圈+P
RUSSIAN SUPLEX	摇杆一圈+K
ベアハッグ	ロシアンスープレックス的移动中按 P
特殊技	
FLYING BODY ATTACK	空中↓+大 P
超必杀技	
FINAL ATOMIC BUSTER	接近对手时摇杆二圈+P
SUPER STOMPING	↓↘→↓↘→+K(追加指令↓↙←+K 中断)
FINAL ATOMIC BUSTER(LEVEL3)	接近对手时摇杆二圈+PPP

最强连续技

● 空中↓大 **P**→立小 **K**→**DOUBLE LARIAT**

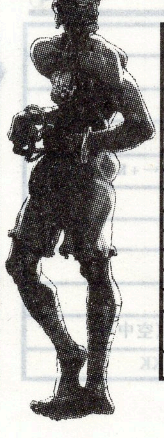
● **EX(DOUBLE LARIAT→QUICK DOUBLE LARIAT)×3**

● **SUPER STOMPING**→停止→中 **K**→**GLOWING FIST**→**SUPER STOMPING**

● 跳跃(拉蹲下大 **P**)→蹲下中 **K**→轻 **GLOWING FIST**→**SUPER STOMPING**→停止(↓↙←**K**)→蹲下小 **K**→**SUPER STOMPING** 停止(↓↙←**K**)→蹲下小 **K**→**SUPER STOMPING**

■重点:停止后立刻按蹲下小 **K**,抵消 **SUPER STOMPING**,这一变化比较困难,应多加练习。

肯 DHALSIM



必杀技	
YOGA FIRE	↓↘→+P
YOGA FLAME	↓↙←+P
YOGA BLAST	↓↙←+K
YOGA CATCH	↓↘→+K
YOGA CONTACT	ウガキャッチ后按住 K 不放
特殊技	
DRILL KICK	跳跃中↓+K
DRILL 头突	跳跃中↓+大 P
YOGA FAKE	↓↘→+KKK
YOGA TELEPORT(移动技)	→↓↘或←↓↙+PPP 或 KKK
空中浮游(挑发)	跳跃中→↗↑↖←+K
超必杀技	
YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→+P
YOGA DRILL KICK	空中↓↘→↓↘→+K (技中用摇杆可修正攻击轨道)
YOGA LEGEND	↓↙←↓↙←+K

最强连续技

● 空中↓**K**→中铲腿(↘中 **K**)→**YOGA LEGEND**→轻 **YOGA DRILL KICK**→立大 **P**(长)

● 跳跃大 **P**→(轻 **YOGA DRILL KICK**→跳跃大 **P**)×**3**

● 对空轻 **YOGA BLAST**→小铲腿→轻 **YOGA BLAST**→中铲腿→**YOGA INFERNO**

● **EX**(小铲腿→中铲腿)×**6**→立大 **P**(短)→**YOGA INFERNO**→**YOGA LEGEND**

■重点:**EXCEL** 后使出(小铲腿→中铲腿)×**6**,指令不能有误,不能多也不能少。

春丽 *BLANKA*



必杀技	
ELECTRIC THUNDER	P连打
ROLLING ATTACK	←蓄力→+P
BACK STEP ROLLINH	←蓄力→+K(P中段)
VERTICAL ROLLING	↓蓄力↑+K
特殊技	
ROCK CRUSH	→+中P
AMAZON RIVER RUN	↘+大P
SUPRISE FORWARD(移动技)	KKK
SUPRISE BACK(移动技)	←+KKK
超必杀技	
GROUND SHAPE ROLLING	←蓄力→←→+P
JUNGLE BEAT	←蓄力→←→+K
BEAST HURRICANE	空中↓↘→↓↘→+P

最强连续技

- ●**BACK STEP ROLLINH→BEAST HURRICANE→GROUND SHAPE ROLLING→BEAST HURRICANE**
- ●跳跃中**K**→蹲下小**K×2→**ROLLING ATTACK**→BEAST HURRICANE→GROUND SHAPE ROLLING**
- ●**EX**(跳跃大**K**→着地→小**P**→小**K**→中**P**→大**P**→大**K**→大**P**→大**K**)**→GROUND SHAPE ROLLING→BEAST HURRICANE**

■重点:在使出**EXCEL**时要蓄力,小**P**、小**K**、中**P**、大**P**、大**K**、大**P**、大**K**这一串指令要输入迅速正确,否则后面的招术便无法接续出来。

古烈 *BALROG*



必杀技	
ROLLING CRYSTAL FLASH	←蓄力→+P
FLYING BARCELONA ATTACK	↓蓄力↑+K后P
IZUNA DROP	↓蓄力↑+K(接近对手后)P
SKY HIGH CLAW	↓蓄力↑+P
特殊技	
WILD WIND SUPLEX(空中投)	空中↑以外+中P或大P
BACK SLASH(移动技)	KKK
ATTACHING CLAW(折爪时)	←↓↙+P
ROLLING IZUNA DROP(LEVEL3)	↙蓄力↘↙↗+K(接近对手后)↓+P
GROUND CRYSTAL FLASH	←蓄力→+←+P
PHANTOM DESTRUCTION	←蓄力→+←+K
SKY HIGH ILLUSION	↙蓄力↘↙↗+P
追加技	
SPINNING IZUNA DROP	PHANTOM DESTRUCTION 击中后着地←↙↓↘→+P
IZUNA DROP(追加)	技中↑或↗+P或K按住不放

最强连续技

- ●跳跃大**P**→蹲下中**K**→PHANTOM DESTRUCTION→立大**K**
- ●跳跃大**P**→蹲下中**K**→蹲下中**P→GROUND CRYSTAL FLASH→PHANTOM DESTRUCTION**→蹲下大**K→PHANTOM DESTRUCTION**→追打
- ●**EX**(中**K**→大**K**→着地→蹲下小**P**→蹲下小**K**→蹲下中**P**→蹲下中**K**→蹲下大**P**)→ROLLING **CRYSTAL FLASH→GROUND CRYSTAL FLASH→PHANTOM DESTRUCTION**→追打(着地←↙↓↘→**P**)

■重点:ROLLING CRYSTAL **FLASH** 后立即蓄力

北斗 *HOKUDO*



必杀技	
肘激崩	↓↘→+P(追加指令→+K连续攻击)
振空击	↓↙←+P
振脚击	↓↙←+K
护流攻	
特殊技	←↓↙+P
肘崩	→+大P
刈蹴	→+大K
流水	接近对手时手柄1圈+P
振(移动技)	振空击或振脚击后↓↙←+P或K
超必杀技	
气练射	↓↙←↓↙←+P
击风技	↓↙←↓↙←+K
连升激	↓↘→↓↘→+P
连舞	弱P+弱F→+弱K+强P
追加技	
振	←+P或K
肘激崩	↓↘→+P追加指令 (→+P或←+P或←+K)

最强连续技

- ●护流攻→气练射
- ●(背后攻击)蹲下中**P**→蹲下中**P**→肘激崩→连升击→肘激崩→掌击破(肘激崩追打)
- ●小振脚击→击风技→连升击→跳跃大**K**→连升击→跳跃大**K**→着地立即跳跃大**K**
- ●跳跃大**P**→蹲下中**P**→蹲下中**P**→小肘激崩→掌击破(肘激崩追打)→连升击→肘激崩→连升击→肘激崩→连升击→跳跃大**K**→立大**K**
- ●跳跃大**P**→蹲下中**P**→肘激崩→击风技→连升击→跳跃**EX**(跳跃大**K**→着地→中**P**→小**P**→中**K**→中**P**→大**K**→中**P**)

■重点:连升击后要行前两步才跳起;于**EXCEL**后的招式必须用攻击判定在上半身的攻击

骷髅侠 *SKULLOMANIA*



必杀技	
SKULLO CRUSHER	↓↘→+P
SKULLO SLIDER	↓↘→+K
SKULLO HEAD	→↓↘+P
SKULLO DIVE	SKULLO HEAD后+P
SKULLO TOKACHEFU	←↓↙+K
特殊技	
SKULLO DASH/TACKLE	→→
SKULLO BACK转(移动技)	←←
STEP IN UPPER	→+中P
DANGEROUS HEEL	→+中K
SKULLO PACE(空中投)	空中↑以外+中P或大P
SKULLO SHOCK(挑发)	→↘↓↙←↖↑+P
超必杀技	
SUPER SKULLO CRUSHER	↓↘→↓↘→+P
SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→+K
SKULLO ENERGY	↓↙←↓↙←+K
新SKULLO DREAM	弱P+弱P+→+弱K+强P
追加技	
SKULLO TOKACHEFU	←↓↙+K(成功后) 弱P+中K+强P
SKULLO SHOCK(挑发)	→↘↓↙←↖+P

最强连续技

- ●跳跃大**P**→蹲下大**P→SKULLO CRUSHER→SUPER SKULLO CRUSHER**
- ●跳跃大**P**→蹲下中**K→SKULLO SLIDER→SKULLO ENERGY→SUPER SKULLO CRUSHER→SKULLO ENERGY**
- ●跳跃大**P**→蹲下中**P**→蹲下中**K→SUPER SKULLO SLIDER→SKULLO ENERGY→SUPER SKULLO SLIDER**

■重点:**SKULLO ENERGY**后不是立即出**SUPER SKULLO CRUSHER**

杰克 C. JACK



必杀技	
DASH STRAIGHT	←蓄力→+P
DASH UPPER	←蓄力→+K
FINAL PUNCH	PPP(按住后松手)
BUTTING HERO	←↙↓↘→+P
SOCCER BALL KICK	←↙↓↘→+K
特殊技	
アングリーフィスト	→+中P
超必杀技	
クレイジージャック	←蓄力→←→+P 技中按P键直拳、按K键勾拳
レイジングバッファロー	←蓄力→←→+K
ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←+P
グランドスラムクラッシャー	↓↙←↓↙←+K

最强连续技

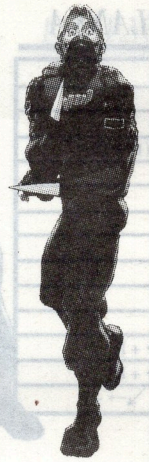
● 跳跃大 P→蹲下中 P→蹲下中 K→**DASH STRAIGHT→CRAZY** 跳跃 **ACK→GRAND SLAM CRUSHER→HOME RUN HERO**

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **P**→蹲下中 **K→DASH UPPER→CRAZY** 跳跃 **ACK**→蹲下中 **P**→蹲下大 **P)×3**

● 跳跃大攻击→蹲下中 **P**→蹲下中 **K→DASH STRAIGHT→GRAND SLAM CRUSHER→HOME RUN HERO→HOME RUN HERO**→站立中 **P→BUTTING HERO**

■重点：**GRAND SLAM CRUSHER** 出招后立即拉后蓄力，使出 **CRAZY** 跳跃 **ACK** 后立即按紧 **K**

达克 D. DARK



必杀技	
DARK WIRE	↓↘→+P(击中后)←+P
DARK HOLD	DARKWIRE 击中后一定时间起动
KILL WIRE	→↓↘+P
EX－PLOSIVE	↓↘→+K
特殊技	
KNIFE NIGHTMARE	→+中P
DEATH DEATH SPIN KICK	→+中K
超必杀技	
KILL KILL TRUMP	↓↘→↓↘+P
DARK SHACKLE	↓↘→↓↘+K
EX－PROMINENCE	↓↙←↓↙←+K

最强连续技

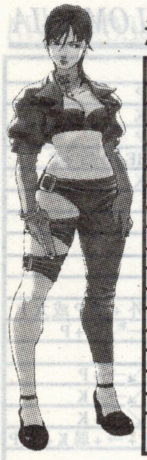
● 跳跃大 **P**→蹲下中 **K→KILL WIRE→DARK HOLD**→跳跃大 **K**→立中 **P→KILLWIRE(→↓↘P)→KILL TRUMP→EX－PROMINENCE**

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **P→DARK WIRE→DARK HOLD**→跳跃大 **K→EX**(跳跃中 **K**→中 **P**→大 **P**→大 **K**→立中 **P**→立大 **P**→立中 **K**→立大 **K**→蹲下大 **P**→立小 **P)**→立小 **P**→立大 **K→KILL TRUMP**

● 跳跃大 **P→EXCEL**(蹲下中 **P**→站立中 **K**→立中 **P**→立中 **K**→立大 **P**→立大 **K→EX－PLOSIVE**→DARK WIRE→**DARK HOLD→EX－PLOSIVE**→立大 **P→DARK SHACKLE→KILL TRUMP**

■重点：DARK HOLD 后一定用 **DARK HOLD** 将对手拉回

沙伦 SHARON



必杀技	
GALE HAMMER PUNCH	↓↘→+P(追加指令→+P或→+K连续攻击
HALF MOON KICK	↓↙←+K
BERMUDA SYMPHONY	→↓↘+K
特殊技	
STEP COMBO PUNCH	→+中P
CRASH PUNCH	→+大P
STEP COMBO KCIK	→+中K
SLIDING SWIPPER	↘+大K
CREAM SONDERA	接近对手时摇杆1圈+P
FLYING DOUBLE KNUCKLE(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	
SHUTTLE COMBINATION	↓↙←↓↙←+P
SHARON SPECIAL	↓↘→↓↘→+K(追加指令↓↙←+K中断)
HAMMER HEAD RUSH	↓↘→↓↘→+P
追加技	
CRIME SANTIER	接近对手时摇杆一圈+P
FRESONAES SAIS	HALF MOON KCIK 中(击中前) 接近对手时↑以外+K

最强连续技

● 跳跃大攻击→**EX**"站立小 **P**→站立小 **K**→蹲下中 **K**→站立大 **P**→站立大 **K**→站立中 **K**→站立大 **K→GALE HAMMER PUNCH**"→**SHUTTLE COMBINATION→SHARON SPECIAL**

● **CREAM SONDERA**→蹲下中 **K**→GALE HAMMER PUNCH→**SHARON SPECIAL**

● **BERMUDA SYMPHONY**→轻 **HALF MOON KICK→HAMMER HEAD RUSH→SHARON SPECIAL**

● 中 HALF MOON KCIK→蹲下中 **K→GALE HAMMER PUNCH**→HAMMER HEAD RUSH→**SHUTTLE COMBINATION**

● 跳跃大 **K**→蹲下中 **K**→GALE HAMMER PUNCH→**SHUTTLE COMBINATION→HAMMER HEAD RUSH→SHUTTLE COMBINATION**

■重点：HAMMER HEAD RUSH 第 **4 HIT** 再 **CANCEL** 蹲下一招超必杀技

山手 HAYATE



必杀技	
镰鼬	→↓↘+P
胧月	←↓↙+K(追加指令→+K连续攻击)
飞旋斩	→↓↘+P
白刃转刃	←↓↙+P
特殊技	
神乐崩山(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	
烈震镰鼬	↓↘→↓↘→+P
雷斩翔	↓↘→↓↘→+K
旋阳炎·极	空中↓↙←↓↙←+P

最强连续技

● 跳跃大 **P**→立中 **K**→飞旋斩→旋阳炎·极

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **K**→胧月→雷翔斩

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→镰鼬→烈震镰鼬→雷翔斩

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **P**→蹲下中 **K**→胧月→烈震镰鼬→雷翔斩→旋阳炎·极

● **EX** 镰鼬→胧月×3→大飞旋斩

● 跳跃大 **P**→蹲下中 **P**→蹲下中 **P**→镰鼬→烈震镰鼬→雷翔斩→旋阳炎·极

■重点：在烈震镰鼬第 **4 HIT** 的时候一定要立刻 **CANCEL** 雷翔斩才行

四大隐藏人物也可使用！

凯利 KAIRI



必杀技	
魔龙裂光	→↓↘+P
神气发动	↓↘→+P
魍魉涡旋	↓↙←+K
	(追加指令←+连续攻击)
特殊技	
龙武	→+中K
龙刃脚	空中↓+中K
真空支配(移动技)	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK同时按
超必杀技	
瘴鬼发动	↓↘→↓↘→+P
神鬼发动	空中↓↘→↓↘→+P
豺狼凶手	↓↙←↓↙←+P
雅龙灭蹴	空中↓↘→↓↘→+K
凶邪连舞 LEVEL3	弱P+弱P+→弱K+强P

最强连续技

- ●龙舞→蹲下中**K**→神气发动→神鬼发动
- ●跳跃重**K**→蹲下中**P**→蹲下中**K**→神气发动→豺狼凶手→神鬼发动→雅龙灭蹴
- ●防御破坏（打中第一下）→跳跃重**K**→蹲下中**P**→蹲下中**K**→神气发动→豺狼凶手→雅龙灭蹴→豺狼凶手

■重点：在雅龙灭蹴到达地面的一瞬间抵消超必杀技豺狼凶手

●选用方法●

玩者在使用任意角色的最高得分记录总和为2880万分或以上，在一小时内可使用。

游戏中心经营者的操作方法为：在「色彩调整画面」，1P侧按以下顺序输入指令中K→大K→大P→中P→小K→大K→大P→小P→大K→小K→小P→大P→中K→小K→小P→中P

影之杰斯特 SHADOWGEIST

必杀技	
DARK TACKLE	↓↘→+P
DARK TOCHEFU	←↓↙+K
DARK GEYSER	↓↘→+K
DARK SOMERSAULT	空中↓↙←+K
DARK KICK	空中↓↘→+K
特殊技	
STEP IN UPPER	→+中P
DANGEROUS HEEL	→+中K
DARK BACK ROLLING(移动技)	←←
DARK SHOCK(挑衅)	→↘↓↙←↖↑+P
超必杀技	
DARK CRASHER	↓↘→↓↘→+P(空中可)
DARK WAVE	↓↘→↓↘→+K
DARK NIGHTMARE(地上)	弱P+弱P+→+弱K+强P
DARK DREAM(空中)	摇杆二圈+P
DARK ENERGY	↓↙←↓↙←+K

最强连续技

- ●跳跃重**K**、蹲下中**K**、重**DARK TACKLE**、**DARK ENERGY**
- ●**DARK TOCHEFU**、蹲下中**P**、中**DARK TACKLE**、**DARK WAVE**
- ●跳跃重**K**、蹲下中**K**、中**DARK TACKLE**、**DARK WAVE**、中**DARK TACKLE**、**DARK CRASHER**、**DARK ENERGY**

■重点：中**DARK TACKLE**的第**3 HIT**开始会把对手击离地面，所以必须在第**2HIT**以前抵消超必杀技



七濑 NANASE



必杀技	
天升棍	→↓↘+P
三连棍	↓↘→+P(追加指令→+P连续攻击) (追加指令↑+P天升棍变化可能)
霞风	↓↙←+K(追加指令K连续攻击)
月镜牡丹	←↓↙+P(按住P使技发生变化)
特殊技	
流水(特殊投)	接近对手时摇杆1圈+P
超必杀技	
弥生投棍技	↓↙←↓↙←+P (技中用摇杆修正棍的攻击轨道) (技中按PPP停止棍的移动)
十六夜烈棍	↓↘→↓↘→+P

最强连续技

- ●天升棍→三连棍
- ●对手在版边中霞风（之后按中脚键、中脚键）→蹲下中拳→三连棍(之后按→拳键、→拳键)
- ●前跳重脚→**EXCEL**发动(中脚→天升棍→三连棍→天升棍→三连棍"之后按→拳键"→天升棍→三连棍"之后按→拳键、→拳键")→十六夜烈棍→弥生投棍技(空中使出)

■重点:**EXCEL**的准确度是最重要的一环

●选用方法●

玩者在使用任意角色的最高得分记录全部在50万以上，在一小时内可使用。

游戏中心经营者的操作方法为：在「色彩调整画面」，1P侧按以下顺序输入指令弱P→弱P→弱K→强K→中P→弱P→弱K→中K→弱K→中K→中P→弱P→强K→中K→中P→强P

加鲁达 GARUDA

必杀技	
鬼斩	→↓↘+P
轰牙	←↙↓↘→+K
袭牙	↓↘→+P
雷牙	→↓↘+K
蛇斩	←↓↙+P
特殊技	
舞(移动技)	→↓↘+PPP同时按
袭鬼(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	
鬼燕舞	↓↙←↓↙←+P(空中可)
鬼燕翔	↓↘→↓↘→+P
苍魂弹	↓↙←↓↙←+K

最强连续技

- ●跳前重脚→蹲下中拳→袭牙→苍魂弹→鬼燕翔→鬼燕舞

■重点:苍魂弹→(之后要立即抵消)鬼燕翔

- ●由于加鲁达的普通技与超必杀技之间的硬直时间短，因此可开发出许多连续技，请玩家自己试一试。



玩者如果能达成我们所介绍的使用条件便可使用这四位隐藏角色，而游戏中心经营者的指令如输入成功画面内会有信息提示，一次失败可以反复输入

口袋战士

个人完全解析以及隐藏超必杀技公开

机种:SS　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT
媒体:CD－ROM　发售日:1997 年～1998 年

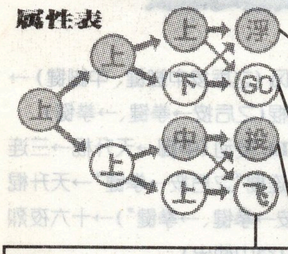
无论如何不要忘记波动拳的强化　RYU

通常技很好使用。→＋P或K(中段)的设定也很强。而必杀技的性能却很优秀，但基中应该最受重视的便是波动拳，无论作为连续牵制或追打却是十分优秀的。



热血的格斗家

属性表



①击中后可以追打，用宝物或空中投或真空波动拳等重创对手。

②用 P×3 或 P×4 都非常方便，但要注意也会有被反击的可能。

③尽量快速才可使对手来不及反应，擒住后连打可使连击数增加。

④使用 K 攻击的时候可以在中途停止，因此若用 PKK 可于第三下停下。

以 PP 进行连续


强化后的波动拳

以 PP 开始的快速连击为主体，PPP 是可以连续的，用 PPP 或 PPK 击打，无论对方是否防御住都占有先机，击中的场合如右图那样用←来取消连击而用下蹲攻击，或第 3 发的上勾拳稍放慢一点速度，同样可令对手浮空再用宝物或真空波动新进行追打。如被对手防御使用 GC 来攻击。

如击飞出大量宝石就用暴风龙卷旋风脚，如想狙击对手的快速连击就用真空波动拳。

LEVEL UP 必杀技

波动拳	↓↘→＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风脚	↓↙←＋K

超必杀技

真空波动拳	↓↘→＋S
暴风龙卷旋风脚	↓↙←＋S
烈风迅雷掌	→↓↘＋S

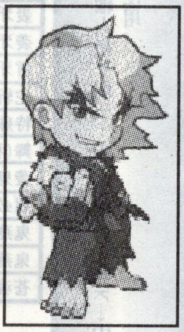
你知道吗?

对于 RYU 如果还能顺利使用返技的话，就用这些可以利用的普通技来作战吧!

隐超必杀技	使用方法
真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P
暴风龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←＋K
烈风迅雷掌	PP→KS

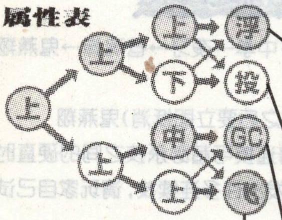
关键是不要提升升龙拳的等级　KEN

说到 KEN 便联想到升龙拳，但本作品中请尽量半其等级控制在 1 级才可使破绽保持最小并放心使用。因此要提升红宝石对应的波动拳和蓝宝石对应的旋风脚为主体，另外和 RYU 同样 KEN 也有→＋K 的中段技存在，超必杀技也同样非常好用，若稍稍远离可使用升龙袭破，接近战使用神龙拳或疾风迅雷脚。




强化后的波动拳

属性表



①与 RYU 的使用方法同样，最后可作用波动拳或投掷宝物来取胜。

②理论上可行，但很难抓住对手，于画面边缘时使用才是上策。

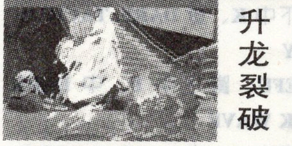
③可产生远距离的 GC，但用 PKP 接近对手时易受反击，使用 PKK 技理想。

④这时可使用 K 攻击，但是最好于 PKK 后停顿一下，诱使对手反击。

强化波动拳

必杀技要以波动拳为主，但是注意想作为连续技攻击的话必须将波动拳成长的 2 级，快速连击方面以 PPP 或 PKK 为主体，于第 3 发时以下蹲 K 连接波动拳是理想选择。PKP 是中段攻击，但也有受反击的可能，不要轻易使用为好，连续技方面，以升到 2 级以上的波动拳或超必杀技升龙袭破最值得推荐。


升龙拳


升龙裂破

LEVEL UP 必杀技

波动拳	↓↘→＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风脚	↓↙←＋K

超必杀技

升龙裂破	→↓↘＋S
神龙拳	←↓↙＋S
疾风迅雷脚	←↙↓↘→＋S

你知道吗?

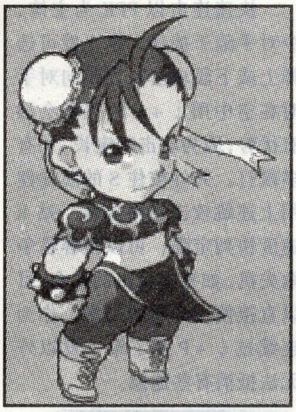
KEN 的战术多种多样，但不易使用 GC 或 GC 返，因而在对战中以超必杀技为主。

隐超必杀技	使用方法
升龙裂破	↓↘→↓↘→＋P
神龙拳	↓↘→↓↘→＋K
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←＋K

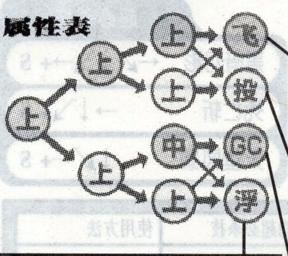
注:●为 P、○为 K、上为上段攻击、中为中段攻击、下为下段攻击、浮为浮空技、GC 为防御崩坏、投为投技、飞为击飞技、D 为特殊下段攻击技。

快速连击于第3发停止是超强的 CHUN-LI

如果想提高气功拳的等级,便收集红色宝石吧!但是对于喜欢使用蹲重击连接气功拳的便必须将气功拳等给保持在1级。而百袭脚则可以放心的提升等级。另外←↙↓↘→+K的倒立旋风脚,若不成长便非常适用。在通常技中,较有效的是对空能力很强的↘+P,及前冲攻击。由前冲命中后的P的下段技,K的中段技及P+K的投技。



属性表



①PP路线第4发的火箭弹命中率不会很高,但若喜欢使用也没有坏处。

②如果投技没有成功,也可以继续用PPP使对手防御,而再抢先机。

③这里的GC出招速度慢,攻击距离短一无是处,在这招之前停下吧!

④如果未将对手打飞可产生浮空,用气功拳及宝物投追击均可。

以PPP为主攻击

作为主要战术的快速连击便是PPP,无论对方是否防住,却会使自己处在占主动权的地位,击中的场合以站P或蹲K接气功拳或轮海啸而发挥效果,也可用PPP连接投技,但相比之下成功率并不高。除此之外,以PKK或PKPK来快速连击也是很理想的。对付对手的快速连击时,气功掌的无敌时间将表现出很高的利用价值。


强化后的气功拳

LEVEL UP 必杀技

气功拳	←↙↓↘→+P
飞升脚	→↓↘+K
百裂脚	K连打

超必杀技

气功掌	↓↘→+S
轮海啸	→↘↓↙←+S
霸山飞升脚	→↓↘+S



永远的女刑警

你知道吗?

气功掌还好,轮海啸的指令就很复杂,确认自己的水平再使用吧?

隐超必杀技	使用方法
气功掌	↓↘→↓↘→+P
输海啸	→↘↓↙←↙↓↘→+P
霸山飞升脚	↓↘→↓↘+K

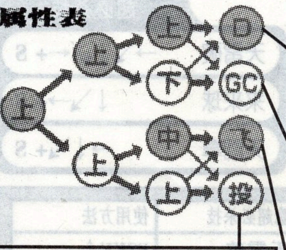
提升新技春火袭倒的等级并应用 SAKURA

一定要提升等级的必杀技是波动拳与春火袭倒,特别是对应红宝石的波动拳,强化后射程及威力均很理想,而且可以作为连续技,十分有价值。对就蓝宝石的春火袭倒也有作为连续技使用,连打按键可令大量宝石飞出。至于升樱伞强化后也是不实用的。

跳向对手的P攻击及蹲K在普通技是较好用的,其它的就不值得推荐了。



属性表



①看上去像浮空但实际会令对手倒地,无法追打,被防住的话易受反击。

②以PP式击打后,不易连接GC,且有受反击的危险。

③出招慢而不容易使用,但也可能因为出招慢而有好效果,但总之不要轻易使用为好。

④出招速度慢而基本无法在实战中成功,不要随便想尝试。

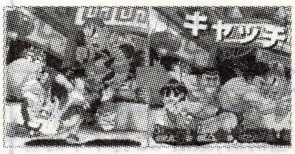
波动拳或者春火袭倒

快速连击一般都不太好用,因此以跳攻击连接蹲K再用春火袭倒和波动拳之后使用→↘↓↙←+P+K。

作为有效的伤害手段可以在自己被逼到画面边缘时发挥绝大效果的,因为这时肌肉兄贵们跑到抓住对手时间很快,有突袭的效果,不过对画面效果有期待的朋友们是肯定会在任何场合使用的。

波动拳或春火袭倒的伤害力也较其它必杀技强大许多,多多使用有利于削减对方体力,在封住敌人快速连击时也很好用。


击出大量宝石



LEVEL UP 必杀技

波动拳	←↙↓↘→+P
升樱伞	→↓↘+P
春火袭倒	←↙↓↘→+K

超必杀技

真空波动拳	↓↘→+S
乱春雨	→↓↘+S
春烂漫	→↘↓↙←+S

你知道吗?

真空波动拳如表中指令使用的话,会容易误出成升樱伞的。

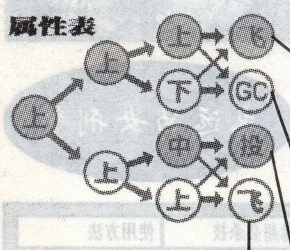
隐超必杀技	使用方法
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
乱春雨	↓↘→↓↘→+K
春烂漫	↓↘↓↙←↙↓↘→+P

将影之斩控制在1级 MORRIGAN

拥有许多判定强的通常技，所以用通常技也可顺利的攻击，其中↓+K与↘+K一要是可以使对手倒地并攻击。必杀技方面对应红宝石的魂之斩是可以放心强化的，终究判定强的飞行道具是很有魅力的，另外对空的影之斩，若被强化反而使对空判定减弱。超必杀方面还是以黑暗幻影为最可靠，还有死之斩也不错。总的来说是个不错的角色。



属性表



①这里的快速连击有可能被对方击破，使用时间差才便于发挥效果。

②若最初P击时对方距离较远，GC便无法命中，要准确判断形态。

③对距离的要求很高，因此是难于掌握的技巧，使用空中投是不错的选择。

④ PPPP 和 PPKP 一样都是实用的快速攻击，但被防御会陷入困境。

使用跳踢压制

快速连击以PPK为主体，令对手陷于被动，第3发可选择上或下段攻击。当跳向对手时在空中用↓+K的飞踢会很有优势，因为攻击判定长，并有多段打。另外按住S的前冲使用上述跳攻击也很有效。站K速度快判定强，可以很容易争取先机。如果在反击的场合，可以直接使用黑暗的幻影。作为连续技↓+P除了第1发以外无法抵消有些遗憾。





LEVEL UP 必杀技

魂之斩	↓↘→+P
影之斩	→↓↘+P
天堂螺旋	↓↙←+P

超必杀技

黑暗幻影	←↙↓↘→+S
死亡斩	→↓↘+S
天堂风暴	↓↙←+S

你知道吗？

暗黑幻影如果按右表中的招令使用时如在近距离会形成快速连击。

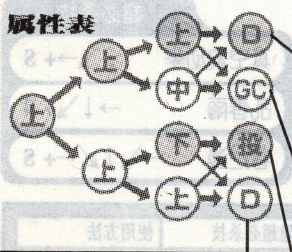
隐超必杀技	使用方法
ダークネスイリュージョン	PP→KS
デスブレイド	↓↘→↓↘+P
パラサイトテンペスト	↓↙←↓↙←+K

超必杀气槽左右着胜负 LEILEI

通常技中使用频率很高的是→+P的对空技，牵制用的↓+K还是有出其不意的空进效果，对于在前进的对手很容易命中。必杀技地灵刀是可以作为对空技使用，因此多收集黄宝石吧！暗器炮比起其它必杀技来说因为能产生气绝效果所以较有利用价值。天雷破很容易被对手防住，所以不值得期待，相比之下还是GC技很值得使用。



属性表



①最好的选择是在第3发便停下来，因为会一边打一边接近而易受反击。

②稍远离一点再使用快速连击的话，最后GC打不中的场合很多，要注意距离。

③因为出招时距离的问题，所以只限于固定对手，在第3发时P为下段攻击要注意。

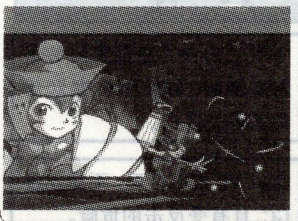
④飞行道具距离长，而且有着多段攻击，所以来说狙击对手的快速连击很有用。

天回伞命!

在快速攻击时，PKKK在使用时很会被对手防住所以使用PKKP作战是正确的选择。因为普通技的距离短而且速度与其它人相比力量较低，所以拥有一定量的必杀技槽来使用必杀技的话可以补偿这一缺点，而且天回伞的攻击时会击出大量的宝石这样有利于所有必杀技的产生。另外当对手处于画面边缘时，天雷波的攻击比较有利。



中国僵尸女孩



LEVEL UP 必杀技

暗器炮	↓↘→+P
返响器	↓↙←+P
地灵刀	←↙↓↘→+K

超必杀技

天雷破	→↘↓↙←+S
来来球	↓↘→+S
天回拿	→↓↘+S

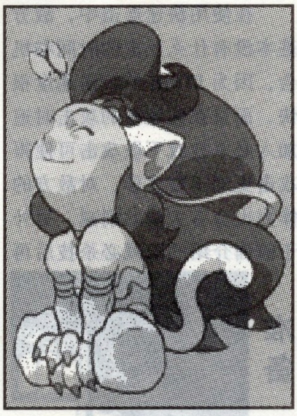
你知道吗？

使用右表后新的天雷破产生的效果是与原来的有所不同。

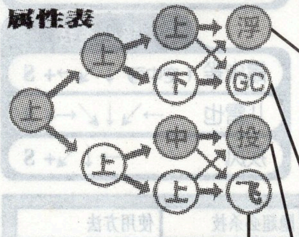
隐超必杀技	使用方法
天雷破	PSKK↑
雷雷球	↓↘→↓↘→+K
天回伞	↓↘→↓↘→+P

以攻击来狙击敌人的进攻 FELICIA

黄色宝石对应的必杀技应该尽力提升，成长后可以在连续技中活用，对于处于中距离的对手也有着牵制的作用。红色宝石对应的必杀技提升到3级时会使攻击距离伸长许多，远近的各种距离都可以放心使用。如果是善于使用连续技，那一定要注意蓝色宝石对应的必杀技，千万不要长到2级以上，这样在连续技中才能进行顺利的连接。



属性表



①以PPP的快速连击进行，如果将对手击至浮空后，加以空中投进行追打。

②出招的速度很慢，一定要考虑清楚才能进行使用，但攻击的距离比较长。

③出招的间隔很短，这样的投技可以多多使用，如有不慎可于第3发取消。

④以上的连续技中，可以突然加入通常技，多多利用PKK来攻击比较有利。

多利用强力的必杀技

在基本的快速连击中使用PKK进行攻击的主体，而在第4发时出P可以使用投技，出K则会击飞对手。当然对于那些善用必杀技的选手，在PPP后加以提升后的必杀技可以使攻击更为有利。对于使用FELICIA的朋友们，一定要在对战时与有先机，能利用强力的必杀技把敌方的进攻全部狙击住。





行动神速的猫女

LEVEL UP必杀技

后踢波	↓↘→+K
翻滚利爪	↓↘→+P
奇袭踢	→↓↘+K
翻滚擒抓	↓↙←+P
星乱爪	P连打

超必杀技

援救攻击	←↙↓↘→+S
疯狂打击	→↘↓↙←+S
舞蹈攻击	↓↘→+S

你知道吗? 对于那些长距离的隐必杀技，多使用它们取胜吧?

隐超必杀技	使用方法
プリーズヘルプミー	→↘↓↙←↙↓↘→+P
クレイジーフォーユー	←↘↓↙→↙↓↘←+P
ダンシングフラッシュ	↓↘→↓↘→+P

以顺利完成任务。

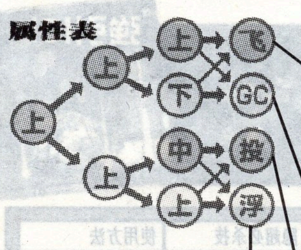
魔法剑其实是战术的主轴 TEBASA

站立P可以说是全GAME的选种出手最慢但距离最长，与其相反，下蹲P的出招却极为迅速。空中的→+K具有着多段攻击的性质，而↓+K的突袭作用也十分有用。在提升等级时，必须优先把魔法剑的等级提升到很高，因为于对战中魔法剑才是战斗的主力。

基于普通技的不同，在对战时一定要熟练掌握后才能放心使用。



属性表



①出此系列时，一定要依靠时间差来诱使敌人反击再加以攻击。

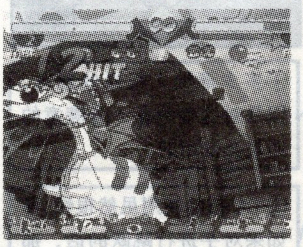
②判定相对来说比较迟缓，改用PPPK进攻极为有利。

③出招速度快但判定时间短，如果击中对手的话，定要别忘了追打。

④攻击时千万要注意，如果对手进入防卫时，在PKK时进行中止就可以了。

红色宝石的集合

跳跃时→+K这样的多段攻击最好加在快速连击后追加攻击时，这样才更为有利。对于快速连击中PPP和PKK这些攻击方式中，PKK的危险性极大，如果你发现对手在进行防御时，于第3发时停止或转入↓+P这才是比较安全的方法。对于对手快速连击时，对狙击的方式是多种多样的运用普通技，必杀技和超必杀技都可



搞笑的魔法少女



LEVEL UP必杀技

飞龙拳	↓↘→+P
魔法剑	→↓↘+P
飞龙脚	←↓↙+K

超必杀技

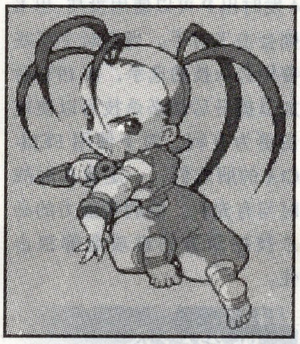
魔法加农	↓↘→+S
神圣之力量	→↘↓↙←+S
龙神降临	↓↘→+S

你知道吗? TEBASA的隐超必杀技，杀伤力很大，而且有些还是防御不能的。

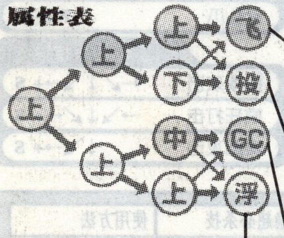
隐超必杀技	使用方法
アストロカノン	↓↙←↓↙←+P
アンタッチャブル・フォース	→↘↓↙←↙↓↘→+P+K
ドラゴン・アポカリプス	↓↘→↓↘+K

为获胜而封印快速连击 IBUKI

蹲攻击很强，是需要经常使用的。必杀技风斩是优秀的招术，在第1级于受身的连续技中不能使用，当然如果提升至等3后便有所变化，而且还可以代替↘+P这种优秀的对空技。在这里还要介绍一种隐的必杀技（→↘↓↙←+P+K）。于必杀技提升方面，把黄宝石对应的风斩和红宝石对应的若无的等级提升至最高，这样于连续技时风斩的作用就极为明显，而且苦无的奇袭效果也会有质的飞跃。



属性表



①虽然能将对手击飞，但是在进攻时一定要确认对方是否处于防御。

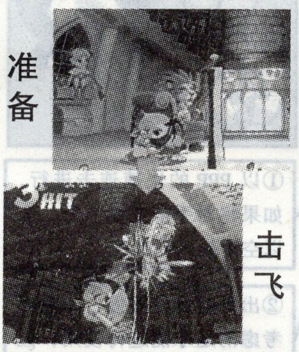
②判定出现的时间很慢，一但全部使出就没什么逃出的时间了。

③出招虽然不快，但是判定不低，用来牵制对手时可以起到很好的效果。

④攻击发生时，虽然判定出现慢，但是一但击中，便可进行强力的空中追打。

利用投技来狙击对手

在使用快速连击中，敌方基本没有什么反击的时间和机会，因为IBUKI的攻击速度很快，而且在连续技的攻击时追加入必杀技或下段攻击可使得攻击更加丰富多彩，对敌方的体力也会有大量的削减。另外于前面介绍的隐藏必杀技后再加以3等级的风斩便可完成强力的攻击。



准备

击飞

总的来说，IBUKI的综合能力非常强，可以适用于任何的初玩者。

新登场的女忍者

LEVEL UP 必杀技	
苦无	↓↘→+P
风斩	→↓↘+K
飞燕	←↓↙+K
旋	↓↙←+K

超必杀技	
霞朱雀（空中可）	↓↘→+S
儿雷也	→↘↓↙←+S
疾风	→↓↘+S

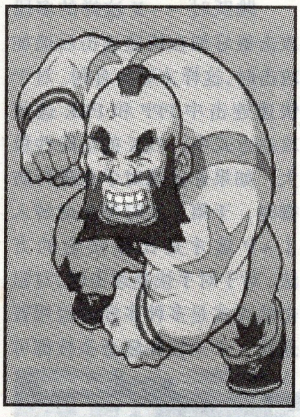
你知道吗？ 霞朱雀或疾风如用左表中的使用方式，便可取得不俗的效果。

隐超必杀技	使用方法
霞朱雀	↓↘→↓↘→+P
兜雷也	→↘↓↙←↙↓↘→+K
疾风	↓↘→↓↘+P

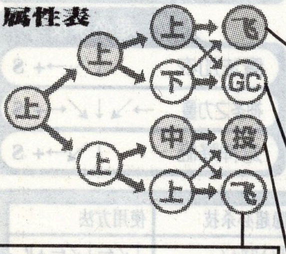
依靠螺旋打木庄来战斗 ZANGIEF

攻击力高的角色。对普通战时拥有极大的破坏力，对空技中↘+P或←+P+S，都是判定极强的技巧，而跳跃攻击时横方向基本无敌，如输入↓+P那么对地攻击也强大无比……总的来说，ZANGIEF是普通技的达人。当然对于螺旋打桩的强化，我想不必多说了吧。

如果能够熟练掌握普通技，那么胜利是必然的。



属性表



①多少都给人很慢的感觉，但是对这些形象十分满意的还是会使用的。

② GC技的使用虽然很快，可如果对手进行跳跃的话，那么后果不堪想象。

③与其它人物比较，投技出现时时间短的可怜，但是判定强的惊人。

④出现快速连击后，是否将对手击飞取决自己的决定，ZANGIEF空中追打很难。

用力量来取胜

ZANGIEF的快速连击中以PPP、PPK、PKK最为出色。推荐使用PPK后连接K之后效果最佳。另外在PP和PKK进攻时，加入强力的必杀技可以消减对手的大量体力。在对战中，利用ZANGIEF的强力和螺旋打桩是取胜最为基本的要求。另外在对战时，也不要单独依靠指令投技，ZANGIEF的通常攻击也是值得信赖的。

在使用这名角色时，也要小心不要陷入对指令投的狂热投入，因为一但陷入使用指令投的狂热中，会影响整个的比赛成绩。

LEVEL UP 必杀技	
螺旋打桩	摇杆一圈 P+K
双臂回旋	P+S
碎金掌	→↓↘+P
钢铁体压	空中↓↓+P

超必杀技	
俄罗斯重击	→↓↘+S
重磅击打	←↙↓↘→+S
终极原子爆弹	摇杆一圈+S



你知道吗？ FAB这种2回转的超指令投杀伤力极为可怕。

隐超必杀技	使用方法
ロシアンビート	↓↘→↓↘+K
ヘビーバイト	↓↙←↓↙←+PK
ﾌｧｲﾅﾙｱﾄﾐｯｸﾊﾞｽﾀｰ	2回转+PK

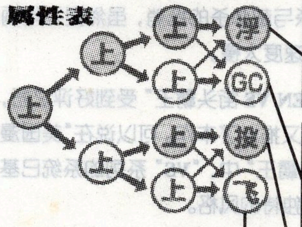
作为隐藏角色能否强大呢? DAN



站立P攻击距离长，如果能善于使用可以牵制对手。站立K可以抬到头的位置，对于那些跳跃并不高的角色，可以用以投给予打击。我道拳是极需增加等级，这样才能使这攻击受极大限制的此招能有所提升。晃龙拳的加级可以使得无敌确率有所上升，等级1时只有1/16的机会，而成长后已敌确率上升为2倍、4倍，这样在攻击时能力会提高许多。

必杀技	我道拳	↓↘→+ P
	晃龙拳	→↓↘+ P
	断空脚	↓↙←+ K
投技	最强背负投	地上 P+ K
	一世一代汉道	←↙↓↘→+ P+ K
	最强巴投	→↘↓↙←+ P+ K
	最强地狱风车	空中 P+ K
超必杀	父亲转生	←↙↓↘→+ S
	晃龙烈火	→↓↘+ S
	真空我道拳	↓↘→+ S
	殉哭杀	→↘↓↙←+ S
	挑衅传说	↓↘→↓↘→+ START

属性表



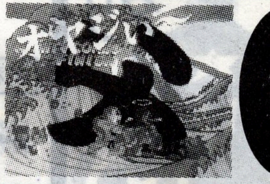
①PPP的作用可让对手浮空，而在攻击时要小心对手是否处于防御状态。

②出招时虽然并不太快，但是于连击中存在着中、下段的判定的变化。

③对于快速连击，此系列的出招时间慢，可在攻击时上、下段的切换很可怕。

④极具有表演效果的快速连击，因为需要换装，所以只有钟爱DAN的人才会用。





滑稽的必杀

你知道吗?

现公布真·晃龙拳（→↘↓↙←↙↓↘→+S)的使用方法。

隐超必杀技	使用方法
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P
オヤジブラスト	→↘↓↙←↙↓↘→+P
晃龙烈火	↓↘→↓↘→+K
殉哭杀(3回合消费)	PP→KS

强大!强大!!强大!!! GOUKI

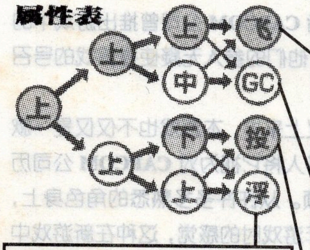


无论通常技，普通技还是必杀技，甚至超必杀技都十分强。

跳跃中↓+K的天魔空刃脚，可以说非常强大，对敌人的攻击判定极大。豪波动拳是指升等级的核心，上升到3级时此技使用可代替上勾拳这一优秀的对空技。而其它的攻击方式中如要连续其它必杀技时，就没有必要再提升其它必杀技的等级了。

必杀技	豪波动拳	↓↘→+ P
	豪升龙拳	→↓↘+ P
	龙卷斩空脚	↓↙←+ K
	斩空波动拳	空中↓↘→+ P
百鬼袭	百鬼豪斩	↓↘→↗+ P
	百鬼豪冲	百鬼袭中+ P
	百鬼豪碎	百鬼袭中在对手头上时+ P
	百鬼豪尖	百鬼袭中+ K
	百鬼豪堕	百鬼袭中在对手胸前+ K
投技	豪背负投	地上 P+ K
	豪巴投	←↓↙+ P+ K
	一件落着	←↙↓↘→+ P+ K
	天魔巴投	→↘↓↙←+ P+ K
	斩空背负投	空中 P+ K
超必杀	灭杀豪波动	←↙↓↘→+ S
	灭杀豪升龙	→↓↘+ S
	天魔豪斩空	空中←↙↓↘→+ S
	瞬狱杀	→↘↓↙←+ S

属性表



①无防卫状态时与对手接近便可安心使用，不会被对手反击。

②攻击时对手要想利用普通方式逃开是不可能的，可以安心使用。

③攻击时出招时间长，对手会随时进入防御状态，一定小心才可。

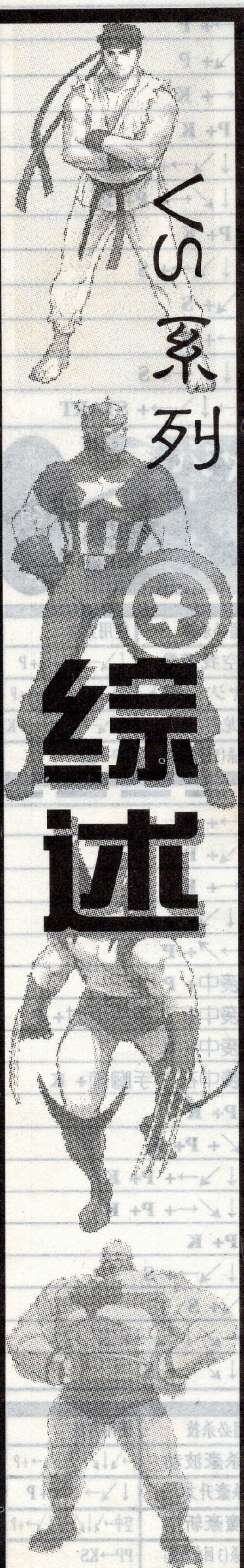
④如用PKKK攻击的话，不如改用PKPK这一特别的攻击方式。

你知道吗?

隐密的瞬狱杀出法见右表中，画面见上图。

隐超必杀技	使用方法
灭杀豪波动	→↘↓↙←↙↓↘→+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+P
天魔豪斩空	空中→↘↓↙←↙↓↘→+P
殉哭杀(3回合消费)	PP→KS

VS系列 综述



X－MEN VS 街头霸王

机种：ARC、SS、PS

美国漫画英雄 VS 街头霸王

机种：ARC、SS、PS(预定)

美国漫画英雄 VS CAPCOM

机种：ARC

由 **CAPCOM** 公司所创造的又一以“街头霸王”为雏型的平面格斗游戏，风格上以华丽爽快为主，虽然在格斗技巧方面比以前的作品略显逊色，但仍然赢得了不少玩家的喜爱。

“**X－MEN VS** 街头霸王”是以 **CAPCOM** 两款格斗游戏——“**X－MEN**”及“街霸”中的主要角色所集合而成的作品，虽然各个人物在技巧方面保持了以前的特色，但均进行了一定程度的夸张，其目的主要是为了强调视觉上的刺激。

游戏以 **2** 对 **2** 的形式进行，二名角色在战斗中可以交替上场，场下的角色则可乘机恢复体力，这使得战斗的时间更长，对战思想也与 **CAPCOM** 以前的作品有所区别。

在 **SS** 移植了本作后，**PS** 又推出了 **EX** 版，其中加入了超必杀与超必杀的抵消，虽然更为华丽了，但缺点在于速度太慢。

继“**X－MEN VS** 街头霸王”受到好评之后，**CAPCOM** 公司又推出了本作。可以说在“美国漫画英雄 **VS** 街头霸王”中，“**VS**”系列的系统已基本完善，形成了独特的风格。

从各个角色的基本技、必杀技、超必杀技以及合体必杀到空中追打、援护攻击等，种种丰富多彩的设定都令玩家感受到了无穷的乐趣。本作在画面方面有了长足的进步，各个角色必杀技也很有观赏价值。

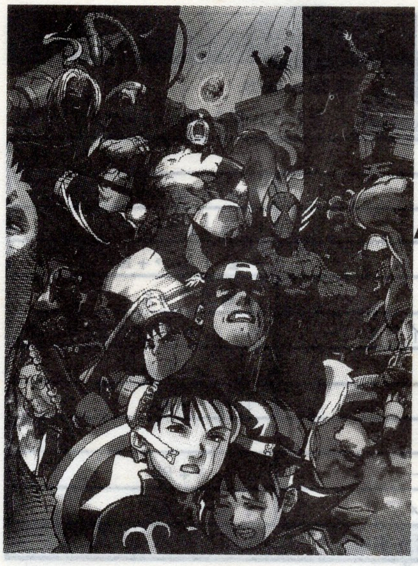
SS 推出了本游戏的移植版(与前作一样，对应 **4M** 加速卡)，其移植度令人十分满意，不仅保留了街机版的画面，爽快淋漓的手感也得以再现，可以说是喜爱平面格斗游戏的家用机用户不可错过的佳作。

厂家还公布将于 **1999** 年推出 **PS** 版，其具体情况尚不甚明了。

“美国漫画英雄 **VS CAPCOM**”在画面方面几乎可以说是达到了平面格斗游戏的巅峰，华丽的必杀技以及层次分明的背景都使玩家感受到了前所未有的视觉享受。

在系统方面，本作在保持了“**VS**”系列的一贯特色外，又加入了“特殊搭挡”这一新系统，所谓“特殊搭挡”是指 **CAPCOM** 公司曾推出游戏中的 **20** 位人气角色，他们的参入无疑使得游戏的号召力大大增加。

从某种意义上来讲，本游戏也不仅仅是一款格斗作品，很多人将它视为对 **CAPCOM** 公司历年佳作的大回顾。从许许多多熟悉的角色身上，他们找到了当年游戏时的感觉，这种在新游戏中寻找旧日情怀的作法再次证明了 **CAPCOM** 手段之高明。时至今日，本作究竟是否会有家用游戏机的移植版尚不清楚，我们拭目以待。



美国漫画英雄VS街头霸王



对应机种:ARC、SS、PS(预定)	
发售日:1997年~1999年	

出招及最强连续技大公开



MARVEL SUPER HEROES 萨克罗福斯

最强连续技

中P→SJ→弱P×3~4→2段J→弱P→弱→中P→强P→强K

必杀技	
オプティックブラスト	↓↘→+P
ライジングアッパーカット	→↓↘+P
サイクロンキック	↓↙←+K
ランニングネックブリーカードロップ	←蓄力→+K
オプティックスィープ	↓↘→+K
超必杀技	
ラピッドパンチ	←蓄力→+P后P或K连打
メガオプティックブラスト	↓↘→+PP
スーパーオプティックブラスト	→↘↓+PP
空中追打开始技:站立中拳	

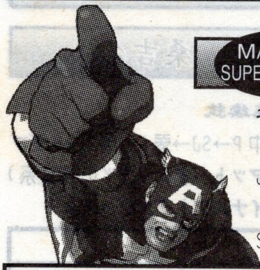


STREET FIGHTER 隆

最强连续技

下弱K→强P→真空波动拳弱P(K)→中P(K)→强P(K)→SJ→弱P(K)→中P(K)→强P(K)

必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
超必杀技	
真空波动拳	↓↘→+PP
真空龙卷旋风脚	↓↙←+KK
真升龙拳	→↘↓+PP
空中追打开始技:下蹲强拳	



MARVEL SUPER HEROES 美国上尉

最强连续技

下强P→SJ→弱P×3~4→2段J→弱P→弱K→中P→中K→强P弱P(K)→中P(K)→强P(K)→SJ→弱P(K)→中P(K)→强P(K)

必杀技	
シールドスラッシュ	↓↘→+P
スターズ&ストライプス	→↓↘+P
チャージングスター	↓↘→+K
超必杀技	
ファイナルジヤスティス	↓↘→+PP
ハイパーチヤージングスター	↓↘→+KK
ハイパースターズ&ストライプス	→↘↓+PP
空中追打开始技:站立中拳/下蹲强拳	



STREET FIGHTER 肯

最强连续技

下弱K→下强P→SJ→弱P→弱K→中P→中K→龙卷旋风脚弱P(K)→中P(K)→强P(K)→SJ→弱P(K)→中P(K)→强P(K)

必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↘→+K
超必杀技	
升龙裂破	↓↘→+PP
神龙拳	↓↘→+KK
疾风迅雷脚	→↘↓+PP
空中追打开始技:下蹲强拳	



MARVEL SUPER HEROES 红色欧米加

最强连续技

下弱 K→中 P→SJ→弱 P→中 P→弱 P→中 P→**カーボナディウムコイル**(强 P)

必杀技	
カーボナディウムコイル	↓↘→+P
デスファクター	P 连打
エナジードレイン	K 连打
超必杀技	
オメガストライク	↓↘→+K
オメガデストロイヤー	↓↘→+PP
オメガスマッシャー	空中↓↘→+PP
空中追打开始技:站立中拳	

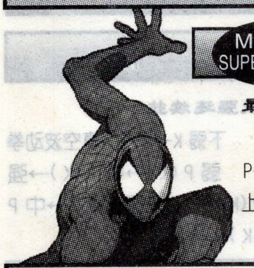


STREET FIGHTER 维加

最强连续技

强 P→SJ→弱 P→中 P→**サイコクラッシャー**

必杀技	
サイコショット	←↙↓↘→+P
サイコフィールド	→↘↓↙←+P
ダブルニープレス	←↙↓↘→+K
ヘッドプレス	↓蓄力↑+K
サマーソルトスカイダイバー	ヘッドプレス后 P 或↓蓄力↑+P
ベガワープ	→↓↘+P 或 K
飞行	↓↙←+KK
超必杀技	
サイコクラッシャー	↓↘→+PP
ニープレスナイトメア	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立强拳	

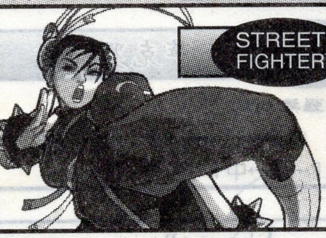


MARVEL SUPER HEROES 蜘蛛侠

最强连续技

下弱 K→下中 K→强 K→SJ→弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K→地上追打

必杀技	
ウェブボール	↓↘→+P
スパイダースティング	→↓↘+P
ウエブスイング	↓↙←+K
ウェブスロー	→↘↓↙←+P
超必杀技	
マキシマムスパイダー	↓↘→+PP
クローラーアサルト	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立中拳	



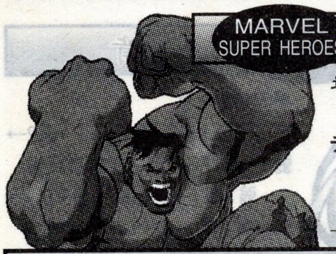
STREET FIGHTER 春丽

最强连续技

下弱 K→下强 P→千裂脚

弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
气功拳	←↙↓↘→+P
天翔脚	→↓↘+K
百裂脚	K 连打
旋元蹴	→↘↓↙←+K
超必杀技	
气功掌	↓↘→+PP
升裂脚	↓↘→+KK
霸山天翔脚	→↓↘+PP
空中追打开始技:站立强脚	



MARVEL SUPER HEROES 哈鲁克

最强连续技

下弱 P→下中 P→**ガンマチャージ**

弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
ガンマトルネード	→↘↓↙←+P
ガンマスラム	↓↘→+P
ガンマチャージ	←蓄力→+K
超必杀技	
ガンマチャージ	(对空)↓蓄力↑+K
ガンマウェイブ	↓↘→+PP
ガンマクラッシュ	↓↙←+PP
空中追打开始技:站立强脚/蹲下强拳	



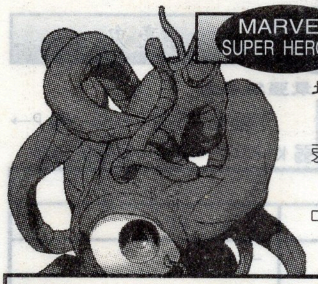
STREET FIGHTER 桑吉尔夫

最强连续技

下中 P→SJ→弱 K→中 K→P **ダブルラリアット**→着地→强 K(以降连系)→**ファイナルアトミックバスター**

必杀技	
スクリューパイルドライバー	(接近对手)方向键一圈+P
ダブルラリアット	PPP(KKK)
フライングパワーボム	←↘↓↙→+K
バニシングフラット	→↓↘+P
エリアルロシアンスラム	→↓↘+K
超必杀技	
ファイナルアトミックバスター	方向键一圈+PP
空中追打开始技:蹲下中拳	

MARVEL SUPER HEROES 异形



最强连续技

下弱 P→中 K→SJ→弱 P→弱 K→中 P→空中投

→下中 P→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
ミスティックステア	←蓄力→+P
ミスティックスマッシュ	←蓄力→+K
ディバイタリゼーション	(接近对手)→↘↓↙←+K
超必杀技	
カオスディメンション	↓↘→+PP 后中·强攻击
カオススプリット	↓↘→+KK
空中追打开始技:蹲下强拳	

STREET FIGHTER 达尔锡



最强连续技

中 P→**ヨガストライク**

弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
ウガファイヤー	↓↘→+P
ウガフレイム	→↘↓↙←+P
ウガブラスト	→↘↓↙←+K
ウガテレポート	→↓↘(←↓↘)+PPP(KKK)
浮游	↓↙←+KK
超必杀技	
ウガインフェルノ	↓↘→+PP
ウガストライク	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立中拳	

STREET FIGHTER 丹



最强连续技

下强 P→SJ→弱 P→弱 K→空中投

必杀技	
我道拳	↓↘→+P
晃龙拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
プレミアムサイン	↓↘→+K
超必杀技	
震空我道拳	↓↘→+PP
晃龙烈火	↓↘→+KK
必胜无赖拳	↓↙←+KK
汉道	弱 P、弱 K、←、弱 P、弱 P
空中追打开始技:蹲下强拳	

STREET FIGHTER 樱花



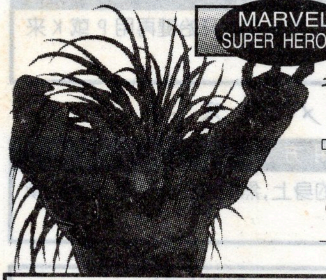
最强连续技

下弱 K→强 K→升樱拳

弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
升樱拳	↓↘→+P
波动拳	↓↙←+P
春风脚	↓↙←+K
超必杀技	
乱樱	↓↘→+PP
真空波动拳	↓↙←+PP
春一番	↓↙←+KK
空中追打开始技:蹲下强拳	

MARVEL SUPER HEROES 黑暗之心



最强连续技

中 P→SJ→弱 P×2→空中投

弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
タークサンダー	←↙↓↘→+P
インフェルノ	→↘↓↙←+P
超必杀技	
アーマゲドン	↓↘→+PP
ジャッジメントティ	↓↙←+PP
ハートオブダークネス	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立中拳	

NEW GENERATION 宪磨吕



最强连续技

下弱 K→下强 P→**ウルトラバラエティプライベートメモリーズ**

弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)→SJ→弱 P(K)→中 P(K)→强 P(K)

必杀技	
スーパーファンタスティックトレジャー	↓↘→+P
グレートファイティングジャンプ	→↓↘+P
ローリングパワフルアームズ	↓↘→+K
超必杀技	
ハイパーストロングミラクルトレジャー	↓↘→+PP
ウルトラバラエティプライベートメモリーズ	↓↘→+KK
アルティメットグランドチャンピオンシップ	→↓↘+PP
空中追打开始技:站立强脚	



MARVEL SUPER HEROES 狼人

最强连续技

下弱 K→下强 K→フェイタルクロー→

必杀技	
バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
トルネードクロー	→↓↘+P
ドリルクロー	方向键+中 P+弱 K
超必杀技	
バーサーカーバレッジ X	↓↘→+PP
フェイタルクロー	→↓↘+KK
ウエポン X	→↓↘+PP
バーサーカーチャージ	↓↙←+PP
空中追打开始技:站立强脚	



STREET FIGHTER 豪鬼

最强连续技

下弱 K→下强 P→SJ→弱 P→弱 K→中 P→中 K→龙卷斩空脚

必杀技	
豪波动拳	↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩风脚	↓↙←+K
阿修罗闪空	→↓↘(←↓↙)+PPP(KKK)
天魔空刃脚	空中↓↘→+K
超必杀技	
灭杀豪波动	↓↙←+PP
灭杀豪升龙	↓↘→+PP
瞬狱杀	弱 P、弱 P、→、弱 K、强 P
空中追打开始技:下蹲强拳	

SS 版隐藏人物及出招一览

SHADOW(シャドウ)

技名	指令
クロスシャドウブリッジ	↓↙←+KK
シャドウジャスティス	↓↘→+KK
ファイナルミッション	→蓄←→←+PP

最强连续技

下强 P→SJ→弱 P→中 P→中 K→シャドウスラッシュ

选用方法

将游标移到达尔锡的身上,然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

机械桑基尔夫(メカザンギエフ)

技名	指令
ウオッカファイヤー	↓↙←+P
シベリアンブリザード	方向键转一圈+KK

最强连续技

强 P→ウオッカファイア

选用方法

将游标移到黑暗之心的身上,然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

被晒黑的樱花(日焼けしたさくら)

技名	指令
阿修罗闪空	←↓↙+PPP(KKK)
真空波动拳	↓↘→+PP
春狱杀	弱 P、弱 P、←、弱 K、强 P

选用方法

将游标移到哈鲁克的身上,然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

美国特工(US エージント)

选用方法

将游标移到维加的身上,然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

铁甲蜘蛛侠(アーマースパイダーマン)

选用方法

将游标移到蜘蛛侠的身上,然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

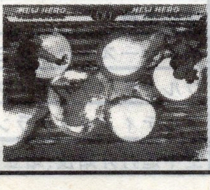
摩菲斯特(メフィスト)

选用方法

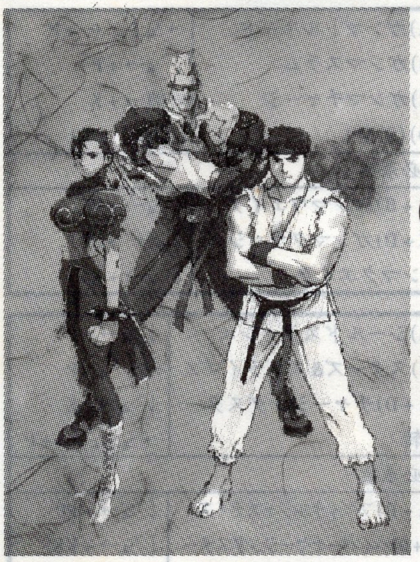
将游标移到红色欧米加的身上,然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

最终 BOSS 机械豪鬼也可使用

只要玩者将生存模式打穿,注意不可接关,这样便能选择强横的最终 BOSS 机械豪鬼了。在选择的时候首先要将菜单中生存模式那一行的英文变成 MECH－GOUKI NOW(按 L 或 R 键即可),然后选人时先选择豪鬼,在先第二人时则按住开始键把游标放在豪鬼身上即可。这样玩者便能够操纵机械豪鬼来完成生存模式了。



メカ豪波动拳	↓↘→+P(空中可)
メカ天魔空刃脚	(空中)↓↘→+K
メカ龙卷斩空脚	↓↙←+K(空中可)
メカ豪升龙拳	→↓↘+P
メカ阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+PPP 或 KKK
スクランブル豪パンチ	↓↘→+PP
サンダー豪シャワー	(空中)↓↘→+PP
ハイメガ豪ビーム	↓↙←+PP
シャイニング豪ショック	弱 P・弱 P・→・弱 K・强 P



美国漫画英雄VS CAPCOM





对应机种	ARC
发售日	1998年4月

基本系统完全解析

●ヴァリアブルクロス(究极合体)

本次新追加的系统，可在一定时间内控制两位角色进行攻击，条件是超必杀技槽在2级以上。

↓↙←强P+强K

●スペシャルパートナー(特别辅助角色援护攻击)

前回受到好评的援护攻击系统的强化，前作中以辅助角色进行攻击，而本次加入了特别辅助角色进行攻击。

中P+中K

●操作简单的EASY模式

对于格斗的初玩者在本游戏中为其准备了可以简单使出必杀技的EASY模式，只要按某个键连打便可使出普通必杀技(必杀技指令见角色的技表)。

在此模式中，中P+中K+强P+强K即可发动超必杀技，而空中连续技则可以弱P+弱K来发动。

●エリアルレイヴ(空中连续技)

在游戏"美国漫画英雄"中首次登场的连续技系统，VS系列将之强化，在游戏中只要将对手击至浮空后立刻使用超级跳跃便可令对手受到空中连击，各角色空中连击的起始技多以轻K或轻P体现。

●エリアルレイヴ(空中连续技)共通指令投技

由于各角色的空中连击的起始技不同，因此初玩者可以运用"轻P+轻K"简单地使出空中连击，此指令对于全部角色的空中连击是共通的。

弱P+弱K开始，然后再把摇杆往上拉来追击对手

●ヴァリアブルアタック(角色交换)

VS系列的一大特色，当第一位角色的体力不多时可利用此系统呼唤出第二位角色继续战斗，而前一位角色则可进行体力回复，此系统是对战中胜利的一大关键。

强P+强K

●ハイパーコンボ(超必杀技)

最少消费一个气槽使出的超必杀技，每位角色的气槽共有3级。

●ヴァリアブルコンビネーション(合体超必杀攻击)

消费2级必杀技气槽的合体攻击，以威力高画面华丽而著称，攻击结束后第2角色登场第1位角色退出。

↓↘→+强P+强K

●アドバンシングガード(超级防御)

当防御对方攻击后输入指令便可令对方的攻击强制停止，不消费超必杀气槽。

防御中PPP同时按

●スーパージャンプ(超级跳跃)

比通常跳跃更高，主要用途以逃避敌人的超必杀、合体超必杀并且为以后的攻击作准备(还可以拖时间?)。

↓↑或KKK同时按

●ダウン(受身回避)

是受身及回避的综合运用，指令成功后角色会贴着地面快速轱辘到对手的反方向以便躲避对手的追击。

着地时←↙↓+P

●キャラクター先发交代

在选择角色时第2位被选中的角色通常不会最先登场，但是如输入正确指令便可令第2位角色最初登场。

在VS画面中同时按PPP

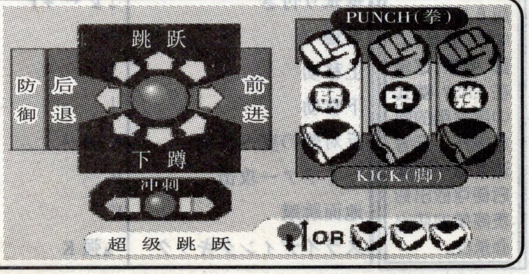
●ヴァリアブルカウンタ(辅助反击)

在防御住对方攻击后输入指令便可令第2位角色出现并且给予敌人伤害，反击攻击的范围视角色而定并且消费超必杀气槽1级(与街头霸王ZERO系列的反击技相似)。

防御中←↙↓+强P+强K

基本操作

本游戏的基本操作也是采用8方向、6按键的方式。比较特殊的操纵在于超级跳跃的存在，其余像冲刺等等都是玩家十分熟悉的。



完全出招表



(A)波动拳	↓↘→+P(空中可)
(B)升龙拳	→↓↘+P
(C+D)龙卷旋风脚	↓↙←+K(空中可)
超必杀技	
(A+B)真空波动拳	↓↘→+PP
(C+D)真空龙卷旋风脚	↓↙←+KK
模式转换	→↘↓↙←+P
隆模式(轻 P)	
真・升龙拳	→↓↘+PP
豪鬼模式(中 P)	
灭杀轰波动	↓↙←+PP
灭杀豪升龙	↓↘→+PP
天魔豪斩空	(空中)↓↘→+PP
天魔空刃脚	(空中)↓↘→+K
阿修罗闪空	→↓↘/←↓↙+PPP/KKK
瞬狱杀	弱 P、强 P、→+弱 K、强 P
肯模式(强 P)	
升龙裂破	↓↘→+PP
神龙拳	↓↘→+KK
疾风迅雷脚	↓↙←+KK



(A)キネテイックカード	↓↘→+P
(B)トリックカード	↓↙←+P
(C)ケイジャンスラッシュ	→↓↘+P
(D)ケイジャンストライク	↓储↑+P 或 K
超必杀技	
(A+B)ロイヤルフラッシュ	↓↘→+PP
(C+D)ケイジャンエクスプロージョン	↓↘→(或↓↙←)+KK



(A)アメノムラクモ	↓↘→+P
(B)グラム	→↓↘+P 或 K
(C)ヴァジュラ	↓↙←+K
(D)フォーメーション A	↓↘→+K
フォーメーション B	←蓄力→+P
フォーメーション C	←蓄力→+K
ワープ	←↓↙+P/K
超必杀技	
(A+B)ラグナロク	→↓↘+PP
(C+D)レギオン	↓↘→+KK
ウロボロス	↓↘→+PP
弹墙以后	
壁张り付き	↓↙←+P
着地	→
上移动	↑
下移动	↓
反対側の壁へ移动	←→→
サイファー攻击	P
地面跳蹴	K
スライディングキック	↘强 K

出招表中知号内的 A、B、C、D 分别对应 8 按键中的中拳、强拳、中脚、强拳，这是在 EASY 模式中所采用的简单操作，玩者进入这一模式后便可依出招表简单地使出必杀技。



(A)ガンマトルネード	→↘↓↙←+P
(B)ガンマスラム	↓↘→+P
(C)ガンマチャージ	←储→+K
(D)(対空)	(↓储↑+K)
超必杀技	
(A+B)ガンマウェイブ	↓↘→+PP
(C+D)ガンマクラッシュ	↓↙←+PP
ガンマクエイク	↓↘→+KK



(A)シールドスラッシュ	↓↘→+P
(B)スターズ&ストライプス	→↓↘+P
(C+D)チャージングスター	↓↘→+K
前转	→↘↓↙←+P
超必杀技	
(A+B)ファイナルジャスティス	↓↘→+PP
(C+D)ハイパーチャージングスター	↓↘→+KK
ハイパースターズ&ストライプス	→↓↘+PP



(A)ロックアッパー	→↓↘+P
(B)ロックバスター	大 P
(C+D)アイテム攻击	↓↘→+P
(道具改变)	↓↙←+K
	↓↙←+P
エディー呼び	弱 K…ロックボール
(道具出现)	中 K…トルネードホールド
(道具改变)	强 P…リーフシールド
道具攻击	
ロックボール	↓↘→+P 发出 K
トルネートホールド(初期装备)	↓↘→+P 发射
リーフシールド	↓↘→+P 出现/发射
超必杀技	
(A+B)ハイパーロックマン	↓↘→+PP
(C+D)ラッシュドリル	↓↘→+KK
ビートプレーン	↓↙←+KK

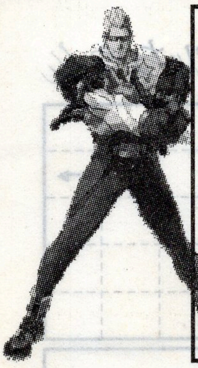
华丽演出



(A)ベノムファング	↓↘→+P
(B)ウェブスロー	→↘↓↙←+P
(C+D)ベノムラッシュ	↓↘→+K
超必杀技	
(A+B)ベノムウェブ	↓↘→+PP
(C+D)デスバイト	↓↘→+KK



(A+B)ショルダーキャノン	↓↘→+P
(C)リパルサーブラスト	→↘↓↙←+P
(D)スマートボム	中 P+小 K
飞行	↓↘→+K
超必杀技	
(A+B)プロトンキャノン	↓↘→+PP
(C+D)ウォーデストロイヤー	↓↘→+KK



(A)キャプテンファイアー	↓↘→+P
(B)キャプテンコレダー	↓↙←+P
(C+D)キャプテンキック	↓↙←+K
コマンドーストライク	↓↘→+K
コマンドーストライク	↓↘→+弱K…翔 ↓↘→+中K…ジェネティー ↓↘→+强K…フーバー
超必杀技	
(A+B)キャプテンソード	↓↘→+PP
(C+D)キャプテンストーム	↓↘→+KK



(A+B)サオトメタイフーン	←储→+P
(C+D)サオトメダイナマイト	↓储↑+P
サオトメクラッシュ	→↘↓↙←+K
サオトメファイアー	按住开始键后P连打
超必杀技	
(A+B)ブロディアパンチ	↓↘→+PP
(C+D)ブロディアバルカン	↓↙←+PP
サオトメサイクロン	↓↘→+KK



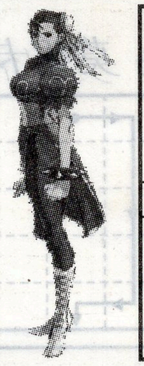
ウェブボール	↓↘→+P
スパイダースティング	→↓↘+P
ウェブスイング	↓↙←+P
ウェブスロー	→↘↓↙←+P
超必杀技	
マシキマムスパイダー	↓↘→+PP
クローラーアサルト	↓↘→+KK
アルティメットウェブスロー	↓↙←+PP



(A)ソウルフィスト	↓↘→+P
(B)シャドウブレイド	→↓↘+P
ベクタードレイン	→↘↓↙←+P
シェルピアス	跳跃中↓+大K
バーニアダッシュ	空中↓(或↑)+PPP
シェルキック	(空中)↓+中K
超必杀技	
エターナルスランバー(LV.3)	强P、中K、←、中P、强K
(A+B)ソウルレイザー	↓↘→+PP
(C+D)シルエットブレイド	→↓↘+PP
ダークネスイリュージョン	↓↘→+KK



(A)バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
(B)トルネードクロー	→↓↘+P
(C+D)バーサーカースラッシュ	↓↙←+P
ドリルクロー	中P+小K+方向键
スピードアップ	↓↙←+PP
超必杀技	
(A+B)ウェポンX	→↓↘+PP
(C+D)フェイタルクロー	→↓↘+KK
バーサーカーバレッジX	↓↘→+PP



(A)气功拳	←↙↓↘→+P
(B)天翔脚	→↓↘+K
(C)百裂脚	K连打
(D)旋圆蹴	→↘↓↙←+K
零式气功拳	→+P
超必杀技	
霸山天升脚	→↓↘+KK
(A+B)气功掌	↓↘→+PP
(C+D)千裂脚	↓↘→+KK
七星闪空脚	空中↓↘→+KK



(A)スクリューパイルドライバー	摇杆1圈+P
(B)ダブルラリアット	PPP(或KKK)同时
(C)フライングパワーボム	←↙↓↘→+P
(D)バニシングフラット	→↓↘+P
エリアルロシアンスラム	→↓↘+P
超必杀技	
(A+B)ファイナルアトミックバスター	摇杆一圈+PP
アイアンボディ	←↓↙+小K
ウルトラファイナルアトミックバスター	摇杆一圈+KK
钢铁桑吉尔夫模式	
ウォッカファイヤー	↓↘→+P
シベリアンブリザード	摇杆一圈+KK

隐藏角色出现方法及必杀技

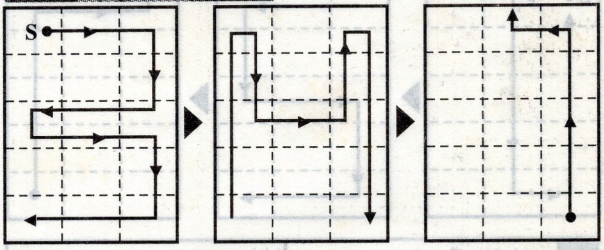
投币后按开始键出现右侧的角色选择画面，在用以下的方法便可以使用隐藏角色。

● 方法

1. 光标起始地点以S表示
2. 从开始点到结束点中箭头的指向为光标移动方向
3. 成功后在角色选择画面外便出现隐藏角色的画面(此时光标在隐藏角色画面中)。



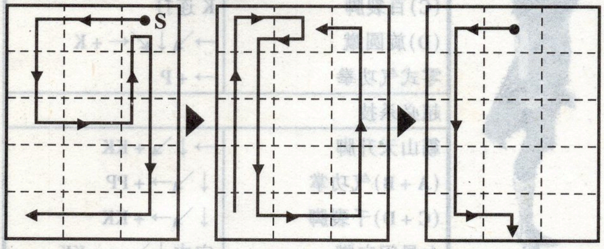
MSH ハルク



必杀技	ガンマチャージ(对地)	←蓄力→+K
	ガンマチャージ(对空)	↓蓄力↑+K
	ガンマトルネード	→↘↓↙←+P
	ガンマスラム	↓↘→+P
超必杀技	ガンマクラッシュ	↓↙←+PP
	ガンマウエイブ	↓↘→+PP
	ガンマクエイク	↓↘→+KK



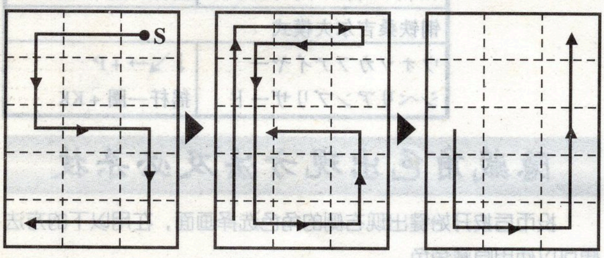
莉莉丝版 莫妮卡



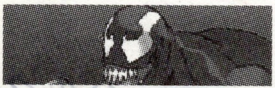
必杀技	ソウルフラッシュ	↓↘→＋P
	シャイニングブレイド	→↓↘＋P
	ベクタードレイン	(近距离)→↘↓↙←＋P
	シェルビアス	(空中)↓＋强 K
超必杀技	ブリリアントシャワー	↓↘→＋PP
	スプレンダーラブ	→↓↘＋PP
	ダークネスイリュージョン	↓↘→＋KK



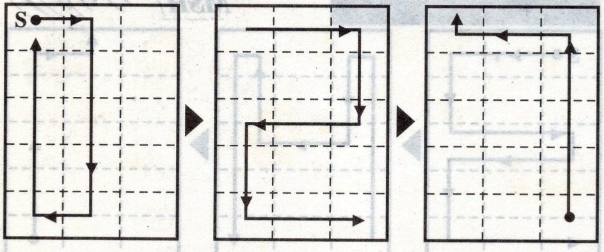
超级装甲 战斗机械



必杀技	ショルダーキャノン	↓↘→＋P/K
	スマートボム	中 P＋弱 K
超必杀技	プロトンキャノン	↓↘→＋PP
	ウォーデストロイヤー	↓↘→＋KK



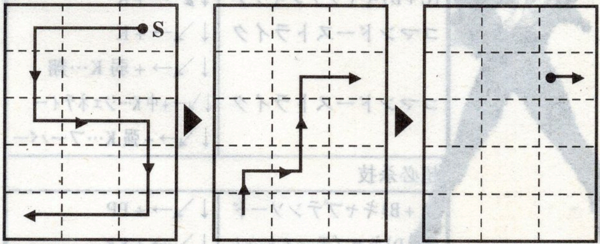
VENOM



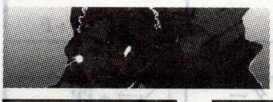
必杀技	ベノムロラッシュ	↓↘→＋P
	ベノムストーム	↓↘→＋K
	ベノムチャージ	(空中)↓↘→＋P
	ベノムスロー	→↘↓↙←＋P
	空中ダッシュ	(空中)→→＋PPP 同时按
超必杀技	ベノムウェブ	↓↘→＋PP
	デスバイト	↓↘→＋KK



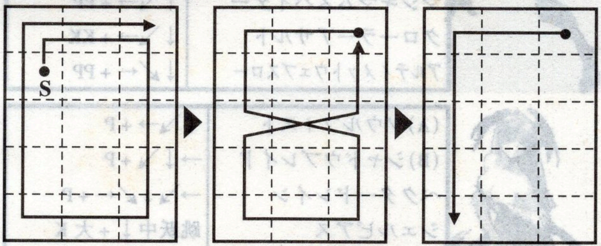
ロールちゃん



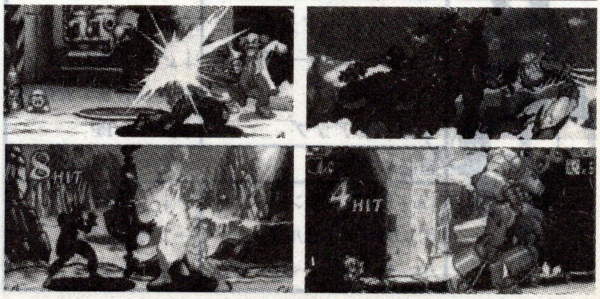
必杀技	ロールバスター	↓↘→＋P
	花束爆弾	↓↙←＋P
	エディー呼	↓↙←＋K 弱 K:ロールホール
	(アイテム出现)	中 K:トルネードホールド
	(アイテムチェンジ)	强 K:リーフシールド
	ロールボール	↓↘→＋K
	トルネードホールド	(初期装备)↓↘→＋K 发射
	リーフシールド	↓↘→＋K 出现/发射
超必杀技	ラッシュドリル	↓↘→＋KK
	ビートブレーン	↓↙←＋KK(PK 变更)
	ハイパーロール	↓↘→＋PP



SHADOW LADY



必杀技	ミラクルドリル	↓↘→＋P
	レインボーミサイル	↓↘→＋K
	プラズマバリアー	→↓↘＋P
	インフィニティーレッグ	K 连打
	スカイカウンタークラッシュ	→↘↓↙←＋K
超必杀技	ビックバンレーザー	↓↘→＋PP
	ギャラクシーミサイル	↓↘→＋KK
	ファイナルミッション	←蓄力→←→＋KK



隐藏角色乱入条件(对 CPU 战)

对 CPU 战时满足以下条件便会在第 7 回合出现迷之角色向你挑战

1. 重新开始游戏(中途加入不可)
2. 不可继关
3. 限单人游戏(不能有乱入对手)
4. 玩者最开始所选的两位主角在全部回合内不能有一位死去
5. 满足右表中的条件

角色优先	隐藏角色	满足条件 1、2、3、4 之后……			
		超必杀、合体超必杀、究极合体中任意一种结果对手的回数	在左边的条件内以究极合体结果对手的回数	在使用完特别角色的前提下胜利的回数	FIRST ATTACK 回数
1	MSH 性能　ハルク	3回			
2	リリス风　モリガン	3回		2回	
3	ハイパーアーマー　ウォーマシン	5回	2回		
4	ロールちゃん	5回	2回	4回	
5	ハイスピード　ベノム	全部	4回		全部
6	シャドウレディ	全部	4回	全部	全部

特别辅助角色的选择

虽然特别辅助角色由电脑随机为玩者安排,其实这些角色是可以由玩家自己来选择的。

在特别辅助角色选择画面登场前用开始键+以下 6 个键中黑色的键。

开始键 + 弱P　中P　强P / 弱K　中K　强K

角色	弱P 中P 强P	弱K 中K 强K
超战士(ロストフールド)	●○○	○○○
アーコー(魔界村シリーズ)	●●○	○○○
东风(ストライダー飞龙)	●○●	○○○
アニタ(ヴァンパイアハンター)	●●●	○○○
ミリシエルハート(フレスの暗)	●○○	●○○
ルー&アカビー(ワンダー3)	○●○	○○○
想钟サキ(なないるドリームス)	○○●	○○○
デピコッ・ともの一味(サイバーボッツ)	○●●	○○○
ピユア&フアー(カプコンワールド)	○○○	●○○
マイテイ・ソー	○●○	●○○
コイクロツブス(X-MEN シリーズ)	●●○	●○○
ストーム(X-MEN シリーズ)	●○●	●○○
ローグ(X-MEN VS. SF)	●●●	●○○
ジヤガーノート(X-MEN シリーズ)	●○○	○●○
コロッサス(X-MEN)	●●○	○●○
マクニートー(X-MEN シリーズ)	○○●	●○○
ジユビリー	○●●	●○○
サイロック(X-MEN シリーズ)	○○○	○●○
アイスマン(X-MEN シリーズ)	○●○	○●○
US エージエント(MSH VS. SF)	○○●	○●○

美国漫画英雄 VS 恶魔战士



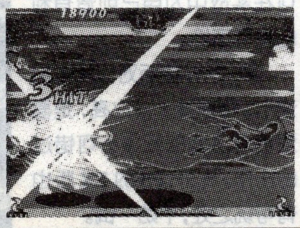
在"美国漫画英雄 VS CAPCOM"之后，很多人猜测这可能会是该系列的最后一作。但最近有消息透露，CAPCOM 公司将会开发"美国漫画英雄 VS 恶魔战士"。顾名思意，该游戏将会集合美国漫画英雄和恶魔战士两大系列中的经典角色，展开一场空前华丽的大决战。游戏系统方面大致上会继承"VS"系列的一贯风格，而所使用的基板则应该会是 CPSⅢ。

这个作品一向是以令人眼花缭乱的画面和爽快淋漓的操作感来招揽玩者，虽然每一作都会加入一定的新要素，但总的来说十分容易上手，因此历来都十分受玩者的欢迎。当然，这个系列的游戏也有许多缺点存在，即过份夸张的画面，但在对战技巧方面的力度却比以前的游戏有所削弱。

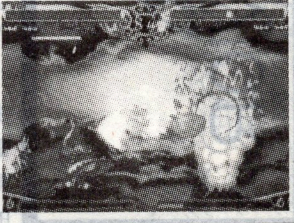
总之，对于 2D 游戏来讲，本系列绝对称得上是经典，我们衷心期待新一作的推出。











恶魔战士系列综述 VAMPIRE SAVIOR



恶魔战士系列的全貌 THE HISTORY OF VAMPIRE

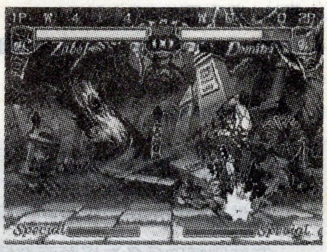
以世界各国著名的恶魔为主角
卡通风格的对战画面
想象力丰富的必杀技设定
多种新系统功不可没

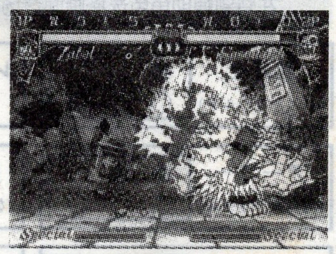
恶魔战士

在"街头霸王"之后，**CAPCOM** 公司开始探索新的 **2D** 格斗游戏，于是这款"恶魔战士"诞生了。

在游戏中，共有 **12** 位来自各国神话传说中的僵尸恶魔，它们各具异能，而且在形象上也极具冲击力。至于操作系统则继承了 **CAPCOM** 一贯的风格，其判定的严密性及动作的流畅感都堪称一流。新出现的 **CHAIN COMBO** 简洁使用，而且为后来 **CAPCOM** 的格斗游戏造成了较深远的影响。

PS 移植了该游戏，基本上再现了原作的风格，尤其是新加的片头使得游戏更具魅力。





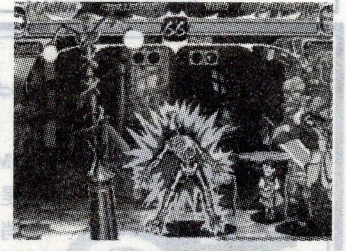
VAMPIRE HUNTER Darkstalkers' Revenge 恶魔猎人

在本作中，增加了两名新的人物。系统方面则基本与一代相近，**ES** 技以及 **EX** 技的变化使得实战方面的变化更为丰富。

"恶魔猎人"在招术的描绘方面比一代有所提高，将 **14** 位恶魔的诡异必杀技表现得十分到位。连续技方面的设定可谓丰富多彩，许多眼花缭乱的组合让人瞠目不已。此外，由于本作有着丰满的故事背景，每名角色的性格也十分突出，这比过去的 **CAPCOM** 出品的格斗游戏实在可以说是一大进步。

"恶魔猎人"曾推出过 **SS** 的移植版，画面和操作感都较为出色，可以说是该主机的代表作品之一。



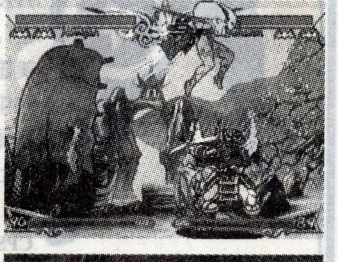


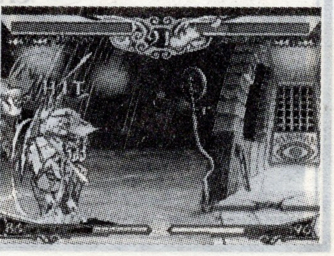
VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire 恶魔救世主

当你第一次看到"恶魔救世主"的时候，肯定会被其华丽的画面所震撼。恶魔世界在本作中得到了更加完美的描绘，各角色的必杀技比以前有进一步的提升。新角色的加入也为游戏增添了新的活力，莉莉丝、杰斯及布丽塔等人物吸引了更多玩家的注意。

系统方面加入了"暗黑能力"的设计，每个角色都有相应的该能力，一旦发动则可在实战中为自己创造有利的战斗环境。

SS 的移植版对应 **4M** 加速卡，移植度十分之高，是喜爱格斗游戏的玩家不可错过的佳作。此外，**PS** 的 **EX** 版也有可玩之处，不妨一试。



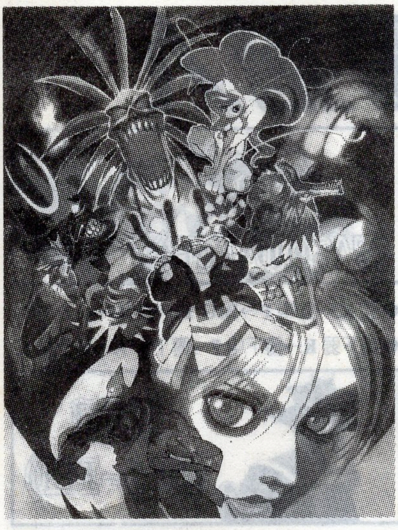


系列第一作

恶魔战士

对应机种：SS、ARC	
发 售 日：1994年7月	

最强连续技 大公开







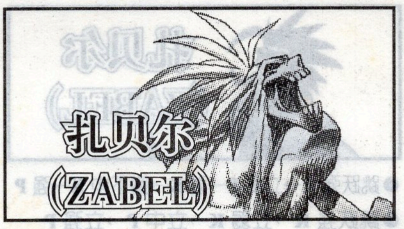
●"条件：对迪米特利、维克多、扎贝尔、莫丽卡、阿那卡利斯及毗沙门专用"跳起轻K→跳起轻P→跳起重P→蹲下轻P×2→蹲下中P→蹲下重K



●"条件：对手近版边/对迪米特利、维克多、扎贝尔、莫丽卡、阿那卡利斯、毗沙门及奥鲁巴斯专用"（与对手相隔一定距离）→中魂之拳（↓↘→+中P）→前方DASH轻P→中P→贝壳蹴（空中↓↙←K）→蹲下轻P→暗黑之幻影（轻P、轻P、→、轻K、重P）



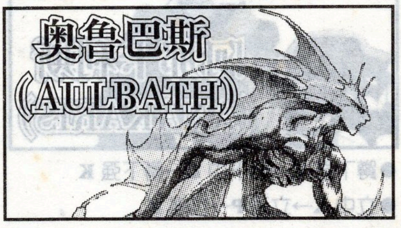
●站立弱K→拨刃（←↙↓↘→+P）→返刃（拨刃击中后↓↙←+P）→（待对手差不多落地时）×15→站立轻K



●"条件：对扎贝尔专用"跳起轻K→跳起中K→蹲下轻P×3→站立中P→邪恶悲鸣（→←+PPP）→重骷髅之标枪（↓↑+K）



●前方DASH站立轻K→站立轻K×2→蹲下中P（第1HIT）→眼镜蛇之一击（→←→+P）



●站立轻P→轻音之波动（↓↘→+P）→（轻微行前）×9→站立轻P

■此连续技为无限连击



●"条件：对维克多及阿那卡利斯专用"跳起轻P→跳起轻K→跳起重K→蹲下轻K×2→站立中K→蹲下重K



●"条件：对迪米特利、维克多、扎贝尔、莫丽卡、阿那卡利斯及毗沙门专用"前方DASH轻P→轻K→重K→蹲下轻P×2→蹲下中P→S巨大台风（→↓↘+K）



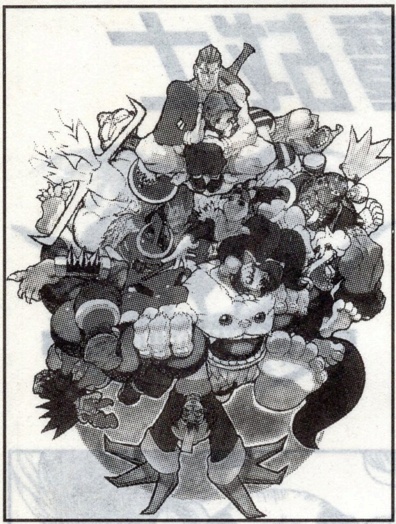
●"条件：对迪米特利、维克多及阿那卡利斯专用"跳起中K→站立中K→对空野兽之大炮（↓↙↗+P）→（方向转换为↘方向）→（待对手差不多落地时）→蹲下轻K→站立中K→站立重P



●"条件：对迪米特利、维克多、扎贝尔、阿那卡利斯、毗沙门专用"近身站立轻K或蹲下轻K→重滚动之抓（要连按，→↘↓↙+P）→（不是版边便要行前些）×8→蹲下轻K

■此连续技为无限连击

恶魔战士初登场



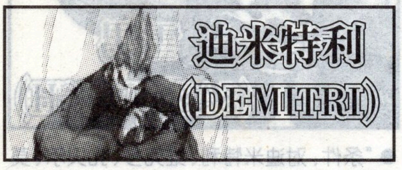
系列第二作

恶魔猎人

对应机种:SS、ARC

发 售 日:1996年2月

最强连续技 大公开



● 跳跃弱 K→跳跃强 K→立弱 P→立弱 K→立中 P→立强 P

● 跳跃强 P→蹲下弱 K→蹲下中 K→蹲下强 K



● 跳跃强 P→蹲下弱 K×2→蹲下中 K→蹲下强 K

● 立中 P→蹲下弱 K→蹲下中 K→蹲下强 K

● 跳跃强 P→蹲下弱 K→GIGA BUSTER(←→+P)



● 蹲下中 K→CLIMB RAZOR(↓↑+K)

● 跳跃强 P→蹲下中 K→BEAST CANNON(↓↘→+P)

● MILLION FLICKER→跳跃强 P→冲刺弱 K→中 K

● 蹲下弱 K→蹲下中 P→蹲下中 K→立强 P



● 立中 P→SCREAM SHOT(←→+P)

● 冲中 P×2→立弱 P→立弱 K→立中 P×2→立中 K→立强 K



● 跳跃强 K→立弱 P→弱 K→蹲下中 K→强 P

● 跳跃强 K→立弱 K→立中 P→立强 P

● SKULL STING(↓↑+K) →蹲下中 K→HELL'S GATE(←↙↓↘→+K)



● 立弱 K→蹲下中 P→蹲下中 K→蹲下强 K

● DARKNESS ILLUSION(轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P)→CHAIN COMBO

● 弱 VALKYRIE TURN(→↘↓↙←+K) →立弱 P→立中 P→立强 K→DARKNESS ILLUSION



● 蹲下弱 K→蹲下中 K→蹲下强 K

● 立中 K→立强 P→立强 K

● 蹲下弱 K→蹲下中 P→蹲下中 K→蹲下强 K

● 跳跃→K→立弱 K→立中 P→蹲下强 K

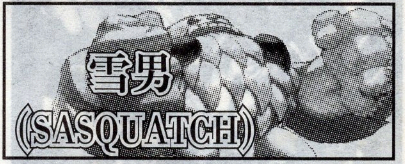


● 跳跃强 K→立中 K→IFRIT SWORD(→↓↘+P)

● 跳跃弱 P→蹲下中 P→蹲下中 K→蹲下强 K

● 跳跃强 K→立弱 K→蹲下中 K→蹲下强 K

● KILL SHRED(同强度的 PK 同按)→前立强 K→CHARGE IMMORTAL(中 P、轻 P、←、轻 K、中 K)



● 强 K→立中 P→BIG TOWERS(↓↓+P)

● 蹲下弱 K→蹲下中 P→蹲下中 K→蹲下强 K



● 蹲下弱 P→蹲下中 P→蹲下中 K→蹲下强 P



● 立弱 K→拨刃(←↙↓↘→+P)→返刃(拨刃中←+P)→鬼炎斩(→↓↘+P)

● 跳跃强 K→蹲下 K P→ES 居合斩(←→+P 或 K)

● 前立弱 K→蹲下弱 K→蹲下中 P→蹲下强 K



● 立弱 K→BACK KICK(↓↙←+K)

● 跳跃强 P→蹲下弱 K→CENSE PLASURE(↓↘→+K)

● 跳跃强 P→立弱 K→立中 P→立中 K→立强 K



● 蹲下强 P→蹲下中 P→蹲下中 K→蹲下强 P

● 跳跃中 P→蹲下弱 P→蹲下中 K→蹲下强 K

● 立中 P→立中 K→立强 K



● 蹲下弱 P→蹲下弱 K→蹲下中 K→蹲下强 K

● ↓弱 P→↓强 P→蹲下弱 K→蹲下中 K→强 P

● 蹲下弱 K→立 P→蹲下中 K→立强 P→蹲下强 K↓

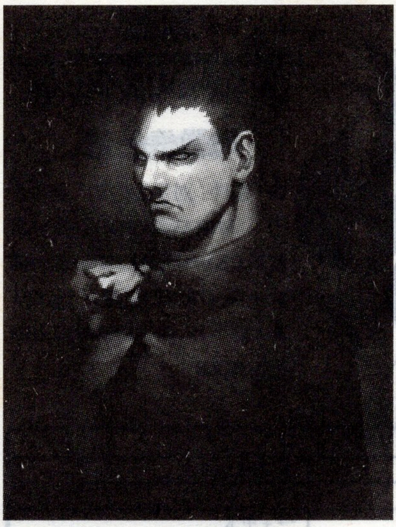
● 跳跃强 P→立中 P→ZODIAC FIRE(→↓↘+P)

系列第三作 恶魔救世主

对应机种	SS、ARC
发 售 日	1997 年 6 月

基本系统

详尽分析



~投技受身~

当一被对手成功用到通常投攻击时，只要在他临投下你时的一瞬输入通常投技的指令，就可以使出受身，使伤害减半，而且就算用作对付空中投亦是可以的。

~移动起身~

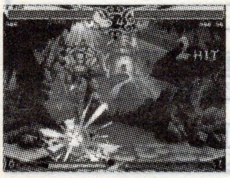
在倒地后至开始起身前拉←要素方向或→要素方向+P 或 K，就可以移至不同位置起身。这就可以避免对手在你起身时继续抢攻了。

~追打攻击~

在对手倒地的时候，立即输入↓要素方向+P 或 K，都可以作出追打，若用两个 P 键或 K 键使出，就可以损耗 1 行 SPECIAL BAR 来使用 ES 追打。不过有一点要注意的，就是不是每一招都可以在打倒对手后作出追打的，成功与否，就要视乎你打倒他的那一招是否收招快以及是哪一名角色了，因为其实不同角色的起身速度都有所不同。

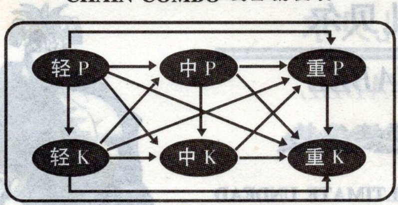
~CHAIN COMBO~

这种 CHAIN COMBO 可算是《VAMPIRE》系列中的“灵魂系统”，它是将通常技 CANCEL 通常技作为连续技，其简单来说，只要根据“拳→脚、轻→重”的法则，便可造出简单但连续的通常技。除了地上 CHAIN COMBO 外，其实空中亦有 CHAIN COMBO 的。不过有一点要注意的，就是当使用了 CHAIN COMBO 后，就算最后一下是可以 CANCEL 必



杀技，但这是不会成功的，除非 CANCEL 那一招是连续按键式的 EX 必杀技（如 DONOVAN 的不死之变化及 MORRIGAN 的暗黑之幻影等等），又或者你不是以 CHAIN COMBO，而是用目押方法作通常技连续招，以 BISHAMON 为例，在蹲下轻 P 后等一小段时间才按蹲下中 P，亦是可以连续的，这样就只是计你用蹲下中 P 来 CANCEL 必杀技或 EX 必杀技，但如果你在一按下蹲下轻 P 时立即按蹲下中 P 的话，那么在蹲下中 P 时则不可以 CANCEL 必杀技或 EX 必杀技，原因是你在轻 P 至中 P 时形成了 CHAIN COMBO。

CHAIN COMBO 攻击流程表



~GUARD CANCEL~

当对手向你攻击而你又挡格了的话，你便可以用这一个系统作自动反击，使用的方法就是在格挡中输入该角色的 GUARD CANCEL 专用技或可以 GUARD CANCEL 的必杀技，成功的话，对手就会反被攻击，而且若在使出时将其转做 PP 或 KK 使出，还可以用 1 个 SPECIAL STOCK GAUGE 使出 ES GUARD CANCEL，大家记得在失势时使用啊！



~ADVANCING GUARD~

这是一种强行将对手的攻势瓦解的系统，同时也持有很强烈的巧合元素，但只要懂得利用的话，就会很容易成功，至于使出方法，就是在挡格对手攻击的时候连按 P 或 K 键，而且越快越好。虽然，这一个系统成功率不高，但大家可以在挡格对手的 CHAIN COMBO 时使用，这样成功的机会就更高了。如果成功而且两人相距较近的话，还可以立即反击！

ADVANCING GUARD 成功率对照表

按键时间次数	成功率
格挡开始起的 60 分之 12 秒按键 3 次	25%
格挡开始起的 60 分之 12 秒按键 4 次	50%
格挡开始起的 60 分之 12 秒按键 5 次	75%
格挡开始起的 60 分之 12 秒按键 6 次以上	100%

~IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM~

IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM 系统最大的特点就是将受损程度分为“可能回复”（白色）和“不能回复”（红色）两个部分，其中“可能回复”会于攻击完结的一秒后自动作出回复，令受伤程度逐渐下降。换言之，受单发攻击所损耗时，回复量会越少，而受连续技攻击所损耗时，回复量则会越大，这点令游戏中的防守及进攻都要互相平衡才行。

~DARK FORCE~

这是一招能够在一定时间内（约 7.5 秒）增加补助攻击的系统，使出的方法就是按同等威力的 P+K，但是使出后会损耗 1 行 SPECIAL BAR。各角色均持有一至两种不同的 DARK FORCE，用途各有分别，但是在空中或防御状态时不能使用，而且当发动至发动完结时，角色都会进入一个全身无敌的状态。

~ESPECIAL(EX)必杀技~

这一个系统可以令必杀技强化，但会消耗一个 SPECIAL STOCK GAUGE（简称 SPECIAL BAR），至于某些角色的某些招式，是会根据按键的组合（例如：轻 P+重 P、轻 P+中 P、中 P+重 P 等等），而在性能上作出不同的变化。

~EXTRA SPECIAL(EX)必杀技~

即是相等于其他格斗游戏的超必杀技，除了威力大之外，不同的招式还会有不同的特性，可在战斗中发挥不同的效用，所以大家要好好利用那一招的优点，向对手施以重击。



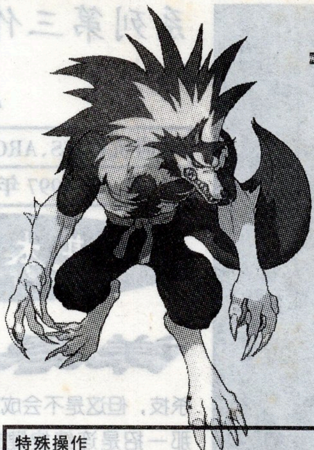
迪米特利

DEMITRI

最强连续技

●"条件:对手近版边"蝙蝠召唤: **DARK SIDE MASTER(DARK FORCE)→跳起中 K→重 K→(蝙蝠 HIT 中)→ES BAT SPIN→(蝙蝠 HIT 中)→ESBAT SPIN→(蝙蝠 HIT 中)→DEMON BILLION**

DARK FORCE	
DARK SIDE MASTER:蝙蝠召唤	同等强度的拳脚同按
必杀技	
DEMON CRADLE	→↓↘+P
DASH DEMON CRADLE	DASH 中→↓↘+P
BAT SPIN	↓↙←+K
NEGATIVE STOLEN	近敌摇杆 360°+中 Por 重 P
CHAOS FLARE	↓↘→+P
空中 CHAOS FLARE	空中↓↘→+P
EX 必杀技	
MIDNINGHT BLISS	↓→↘+PP 同按
DEMON BILLION	↓→↘+KK 同按
MIDNIGHT PLEASURE☆	轻 P、中 P、→、中 K、中 K



凯隆

CALLON/DARK GALLON

最强连续技

●"条件:对手近版边"残像攻击: **MIRAGE BODY(DARK FORCE)→前 DASH 中 K→重 K→前 DASH 轻 K→重 K×3→蹲下中 K→ES MILLION FLICKER**

特殊操作	
QUICK MOVE	↓+KKK 同按
特殊技	
SADNESS WIND	→+中 K
DARK FORCE	
MIRAGE BODY:残象攻击	同等强度的拳脚同按
必杀技	
对空 BEAST CANNON	→↓↘+P
地上 BEAST CANNON	↓↘→+P
空中 BEAST CANNON	↓↘→+P
CLIMB RAZOR	↓↑+K
MILLION FLICKER	↓↙←+P 连打
WILD CIRCULAR	近敌时→↘↓↙←+中 Kor 重 K
EX 必杀技	
DRAGON CANNON	←↙↓↘→+KK 同按
MOMENT SLICE	轻 P、中 P、→、轻 K、中 K



扎贝尔

ZABEL

最强连续技

●最终形态: **ULTIMATE UNDEAD (DARK FORCE)→前 DASH 重 P 或重 K→蹲下轻 P 或轻 K×2→前 DASH 重 P 或重 K→蹲下中 P 或中 K**

特殊操作	
蹲下移动	↙ or ↘
空中前方 DASH	空中→→
空中后方 DASH	空中←←
DARK FORCE	
ULTIMATE UNDEAD:最终形态	同等强度的拳脚同按
ULTIMATE REVENG	ULTIMATE UNDEAD 发动时防御击中→↓↘+K
GUARD CANCEL 技	
DEATH PHRASE	防御中→↓↘+K
必杀技	
HELL'S GATE	←↙↓↘→+K
DEATH HURRICANE	↓↙←+K
SKULL STING	↓↑+K
SKULL PUNISH	近敌时→↘↓↙←+Por 重 P
EX 必杀技	
EVIL SCREAM	→←+PP 同按
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙+KK 同按
HELL DUNK	→↓↘+PP 同按



维克多

VICTOR

最强连续技

●"自己较近版边"跳起中 K→跳起重 P→蹲下轻 K→站立轻 P→蹲下轻 K→电击斗气站立中 P→电击斗气蹲下中 K→电击斗气蹲下重 K→ES MEGA STAKE(追打)

特殊操作	
MINIMUM STEP	↓+KKK 同按
挑衅(指)	R 键(RANDOM 出现)
挑衅(鸠)	R 键(RANDOM 出现)
特殊技	
电击门气	按着中或重的拳或脚
DARD FORCE	
GREAT GERDENHEIM:态依现象	轻 P+轻 K 或中 P+中 K
GREAT GERDENHEIM	GREAT GERDENHEIMS 发动中站立按 P 键
GREAT GERDENHEIML	重 P+重 K
必杀技	
GIGA BURN	→↓↘+K
MEGA FORHEAD	←储→+P
MEGA STAKE	↓储↑+P
GYRO CRUSH	↓↙←+P
MEGA SHOCK	↓↘→+K
MEGA SPIKE	控杆转一个圈+P
GRAVITON KNUCKLE	使用中或重 P 的投技时立即↓↑+P
EX 必杀技	
THUNDER BREAK	↓储↑+KK 同按
GERDENHEIM THREE	摇杆 720°+KK 同按



莫丽卡

MORRIGAN

最强连续技

●"条件:自己近版边"分身攻击:**ASTRAL VISION(DARK FORCE)→FINISHING SHOWER→**蹲下轻 **P(2HIT)**→近身站立中 **P**→站立中 **K**→近身站立重 **K→DARKNESS ILLUSION**

特殊操作	
前方 VERTICAL DASH	↓↑or↓↗
后方 VERTICAL DASH	↓↖
DARK FORCE	
ASTRAL VISION:分身攻击	同等强度的拳脚同按
必杀技	
SHADOW BLADE	→↓↘+P
SOUL FIST	↓↘→+P
空中 SOUL FIST	空中↓↘→+P
VECTOR DRAIN	近敌时→↘↓↙←+中 P or 重 P
EX 必杀技	
VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K. K
DARKNESS ILLUSION	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P
FINISHING SHOWER	中 P、轻 P、←、轻 K、中 K
CRYPTIC NEEDLE	→、重 P、中 P、轻 P、→



毗沙门

BISHAMON

最强连续技

●"条件:对手近版边"跳起中 **K**→跳起重 **K**→蹲下轻 **P**→居合斩(**1** 至 **2HIT** 版)→蹲下中 **P**→**ES** 络魂→十字疾风→咎首晒

特殊操作	
切返	→+P·P
DARK FORCE	
黄金帷子:强化铠	同等强度的拳脚同按
必杀技	
鬼炎斩	特定 REVERSAL 时→↓↘+P
上段居合斩	←储→+P
下段居合斩	←储→+K
切舍御免	近敌时摇杆 360°+P
络魂	←↙↓↘→+P
空中络魂	空中←↙↓↘→+P
魂寄	络魂击中时←+P
十字疾风	络魂击中时↓↘→+P
EX 必杀技	
旧首杀	对手 DOWN 或倒地时↓↓+PP 同按
鬼首杀	→↘↓↙←+PP 同按
阎魔石	←↙↓↘→+KK 同按



菲丽西娅

FELICIA

最强连续技

●"条件:对手近版边/对 **DEMITRI** 专用"**CAT HELPER: KITTY THE HEPER (DARK FORCE)**→近身站立中 **K**→轻 **CAT SPIKE**→(小猫 **HIT** 中)×**3**→**ESBELTA KCIK**→(小猫 **HIT** 共 **2** 下)→前跳轻 **P**→轻 **K**→中 **P(1HIT)**→重 **K**→(小猫 **HIT** 中)→近身站立中 **K→DANCING FLASH**

特殊操作	
HEAD RIDE	跳跃至站立的对手头上
CAT CLINCH	近敌时按 R 键
特殊技	
EX CHARGE	↓↓+KK 同按着
WALL CLUTCH	在版边接后要素方向
DARD FORCE	
KITTY THE HEPER:CAT HELPER	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
DELTA KICK	防御 K 中→↓↘+K
必杀技	
DELTA KICK	→↓↘+K
ROLLING BUCKLER	↓↘→+P
CAT SPIKE	→↓↘+P
HELL CAT	近敌时→↘↓↙←+中 Kor 重 K
EX 必杀技	
DANCING FLASH	←↙↓↘→+PP 同按
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→+KK 同按



奥鲁巴斯

AULBATH

最强连续技

●"条件:对手近版边"**WATER JAIL → AQUA SPREAD →(WATER JAIL HIT** 中**)→ AQUA SPREAD → ESSONIC WAVE→AQUA SPREAD→ES TRICK FISH →ES** 追打

特殊技	
KILLER VORTEX	空中↓要素+重 K
SPINNING KARENTO	前方 DASH 中按重 P
DARK FORCE	
OCEAN RAGE:WAVE SURFING	同等强度的拳脚同按
必杀技	
TRICK FISH	→↓↘+K/后方 DASH 中按 K 键
SONIC WAVE	←储→+P
POISON BREATH	←储→+K
CRYSTAL LANCER	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
GEM'S ANGER	近敌时→↘↓↙←+中 Kor 重 K
EX 必杀技	
SEA RAGE	←↙↓↘→+PP 同按
AQUA SPREAD	→↘↓+PP 同按
WATER JAIL	→↓↘+PP
DIRECT SCISSORS	↓↓+PP(SB 需要三行、人物必须要轻 P 颜色



雪男

SASQUATCH

最强连续技

●"条件：对手近版边/对较高的角色" **SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR（DARK FORCE）**→前 **DASH** 轻 **P**→轻 **K**→中 **P**→中 **K**→重 **K×4**→站立中 **P**→蹲下重 **K**

DAEK FORCE	
BIG RESISTOR	轻P+轻K或中P+中K
BIG RESISTOR VIS M. A. P. S	重P+重K
必杀技	
BIG TYPHOON	→↓↘+K
BIG BREATH	↓↘→+P
BIG BLOW	→↓↘+P(可按着储劲)
BIG TOWERS	↓↓+P
BIG BLANCH	→↘↓↙←+P
BIG SWING	控杆转一个圈+K
EX 必杀技	
BIG TRAP	←↙↓↘→+R键
BIG FREEZER	←↙↓↘→+PP同按
BIG EISBAHN	←↙↓↘→+KK同按
BIG SLEDGE	摇杆720°+KK同按



泪泪

LEI－LEI

最强连续技

●"条件：对手近版边/对阿那卡利斯专用"对手使出 **ES** 言灵返（吐出）时→**ES** 空中返响器→（后方 **DASH**）→轻旋风舞→（落地）→蹲下中 **KES** 返响器→站立中 **P**→天雷破→（向后跳起）→轻空中旋风舞→**ES** 追打

特殊操作	
空中前主 DASH	空中→→
空中前主 DASH	空中←←
DARK FORCE	
离猛魂；大暴走	同等强度的拳脚同按
特殊技	
乱钱	→+中P
坏怒牙	→+重P
必杀技	
旋风舞	→↓↘+P连打
暗器炮	↓↘→+P
返响器	↓↙←+P(能于空中使用)
放天击	近敌时→↘↓↙←+中Por重P
EX 必杀技	
天雷破	轻K、重K、中P、中P、↑
中华弹	←↙↓↘→+PP
地雷刀	←↙↓↘→+KK



杰斯

JEDAH

最强连续技

●"条件：不太近版边" **ES DIO SEGA**（要十分靠近对手，放在对手的后面）→前 **DASH** 重 **P**→（**ES DIO SEGA HIT** 中）→前 **DASH** 重 **P**→前 **DASH** 轻 **K**→空中轻 **P**→蹲下轻 **P**→蹲下轻 **K**→蹲下中 **K**→蹲下重 **P**

特殊技	
赦之突进	空中→→
DARK FORCE	
SANTOARIO：空中浮游	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL **技**	
SP－REGIO	防御中→↓↘+P
必杀技	
DIO SEGA	↓↘→+P
空中 DIO SEGA	空中↓↘→+P
NERO FATICA	↓↙←+P
SANGUE PASSARE	近敌时→↘↓↙←+中Kor重K
IRA SPINTA	空中→↘↓↙←+K
IRA PIANO	空中→↘↓↙←+K·P
EX 必杀技	
PROVA DI SERVO	←↙↓↘→+KK同按·K
FINALE ROSSO	↓↓+P同按



丽莉丝

LILITH

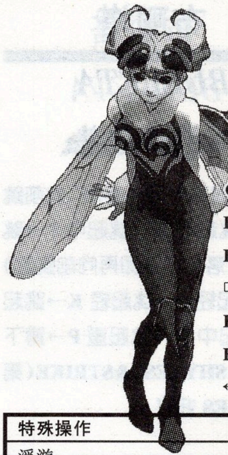
最强连续技

●"条件：对手近版边/对 **ZABEL** 专用"分身攻击：**MINDLESS DOLL**（模仿之人形）（**DARK FORCE**）→近身站立重 **K**→**LUMMINOUS ILLUSION**→**ES** 空中 **SOUL FLASH**（跳起时立即使出）→**ES** 空中 **SOUL FLASH**（垂直跳至高点使出）→分身攻击：**MINDLESS DOLL**（模仿人形）（要落地时立即使出）→（轻微前 **DASH**）→**ES SOUL FLASH**→**ES MERRY TURN**→后跳 **ES** 空中 **SOUL FLASH**（跳起时立即使出）→**ES SOUL FLASH**→**SPLENDOR LOVE**→**ES** 追打

特殊操作	
HIGH JUMP	↓↑
DARK FORCE	
MINDLESS DOLL：分身攻击	轻P+轻K或中P+中K
MINDLESS DOLL：分身攻击	重P+重K
必杀技	
SHINNING BLADE	→↓↘+P
SOUL FLASH	↓↘→+P
SOUL FLASH	空中↓↘→+P
MERRY TURN	↓↙←+K
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←+P
EX 必杀技	
LUMMINOUS ILLUSION	轻P、轻P、→、轻K、重拳
SPLENDOR LOVE	→↓↘+KK同按
GLOOMY PUPPET SHOW	☆←↙↓↘→+KK同按

女王蜂

Q-BEE



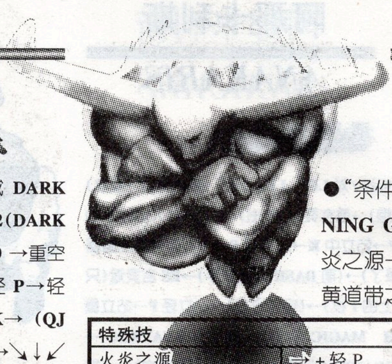
最强连续技

●"条件：对手近版边/对泪泪或 DARK FORCE 中的扎贝尔专用"空中浮游：I2(DARK FORCE)→空中 QJ(不是即时 HIT 中)→重空中△A→拉↗来作轻微空中浮游→轻 P→轻 K→中 P→中 K→（落地）→站立重 K→（QJ HIT 中）→ES△A(于击中时立即输入→↘↓↙←→+KK，可轻易使出下一步的+B)→+B

特殊操作	
浮游	跳跃中拉着上要素方向
空中前方 DASH	空中→→
DARK FORCE	
空中浮游	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
R. M.	防御中→↓↘+K
必杀技	
S×P	K 连打
C→R	←↙↓↘→+P
△A	↓↙←+K
O. M.	近敌时→↘↓↙←+中 P or 重 P
EX 必杀技	
QJ	→↓↘+PP 同按
+B	←↙↓↘→+KK 同按

拜隆

PYRON



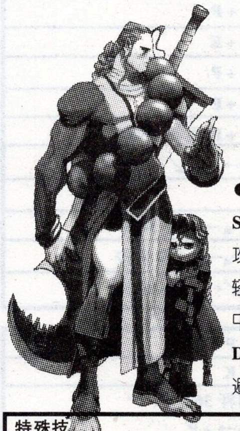
最强连续技

●"条件：对手近版边"分身攻击：SHINNING GEMINI(DARK FORCE)→火炎之源→蹲下轻 K×6→火炎之源→ES 黄道带之炎→ES 追打

特殊技	
火炎之源	→+轻 P
一阵之火炎	→+中 P
流星之破坏	→+重 P
流星攻击(降下)	空中拉↓要素方向+轻 P
流星之毁灭炮(降下)	空中拉↓要素方向+中 P
流星之扩大(降下)	空中拉↓要素方向+重 P
DARK FORCE	
SHINNING GEMINI	同时按同等威力的 P+K
必杀技	
太阳之强打	↓↘→+P(空中可/ES 可)
黄道带之炎	→↓↘+P(ES 可/GC 可)
旋回火炎	空中↓↘→+P
银河旅行	←↓↙+PorK(空中可/不同键出现位置会不同)
惑星之燃烧	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
PYLON 地狱	→↓↘+KK 同按(空中可)
宇宙之崩坏(三角规座)	←↙↓↘→+PPorKK(不紧按储着或储的时间未过 0.4 秒)
宇宙之崩坏(仙后座)	←↙↓↘→+PPorKK(储的时间是 0.4 秒以上至 0.67 秒之间)
宇宙之崩坏(猎户座)	←↙↓↘→+PPorKK(储的时间是 0.67 秒以上至 0.93 秒之间)
宇宙之崩坏(大熊座)	←↙↓↘→+PPorKK(储的时间是 0.93 秒以上超过 1.2 秒就会自动自动使出)

多诺万

DONOVAN



最强连续技

●"条件：对和近版边"SUPER KILL SHRED：SLAY 切裂(DARK FORCE)→跳起重 P(但要攻击落空)→目押跳起重 K→站 立轻 P→站立轻 K→站立重 P→压足→(返来的刀开始 HITS 中对手)→CHARGE IMORTAL→PRESS OF DEATH(作追打/但对手有机会用 DOWN 回避逃脱，所以可以转用 ES 追打)

特殊技	
第一之降临	跳跃中↓要素+轻 K
第二之降临	跳跃中↓要素+中 K
第一三降临	跳跃中↓要素+重 K
压足	→+重 K
DARK FORCE	
SUREI SHRED：SUPER KILL SHRED	同等强度的拳脚同按
必杀技	
KILL SHRED(放刀)	↓↙←+K
KILL SHRED(回刀)	↓↙←+K
KILL SHRED(落雷于刀刺上的位置)	↓↙←+P
BLIZZARD SWORD	←↙↓↘→+P
IFRIT SWORD	→↓↘+P(GUARD CANCEL 技)
SWORD GRAPPLE	←↓↙+P 连打
EX 必杀技	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
PRESS OF DEATH	
CHARGE IMMORTAL	←↙↓↘→+K

福波斯

PHOBOS



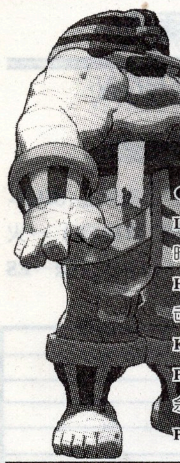
最强连续技

●"条件：与对手相隔一定距离"ERASING SPHERE → OPTION BEAM：RAY OF DOOM(DARK FORCE)→(自动浮于空中)→(在对手头顶前方拉前成水平线)→跳起轻 P×13→（落地）→蹲下轻 P×3→FINAL GUARDIAN β

特殊操作	
空中 DASH	空中→→or←←
空中浮游	跳跃中拉着上要素方向
DARK FORCE	
RAY OF DOOM：OPTION BEAM	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
REFLECT WALL	防御中→↓↘+P
必杀技	
上段 PLASMA BEAM	↓↘→+P
下段 PLASMA BEAM	↓↘→+K
MIGHT LAUNCHER	↓↙←+P(能于空中使用)
GENOCIDE VULCANE	←↓↙+P
PLASMA TRAP	空中↓↙←+K
CIRCULT SCRAPPER	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
FINAL GUARDIANβ	→↓↘+KK 同按
ERASING SPHERE	←↓↙+KK 同按

阿那卡利斯

ANAKARIS



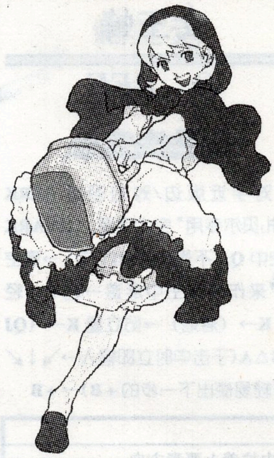
最强连续技

●"条件:对手近版边/对 **LEI－LEI** 专用"(用言灵返(吸收)**LEI－LEI** 的暗器炮)→重言灵返(吐出)(要吐出令人即时晕的暗器)→站立中 **P**→站立中 **K**→站立重 **P**→(被即时晕的暗器 **HIT** 中)→(对手晕了)→(前 **DASH** 接近对手)→**ES** 言灵返(只击中 **2** 枚,余下向上的 **1** 枚)→(轻微步前)→站立轻 **P**→站立重 **K**→**PHARAOH MAGIC/PHARAOH SALVATION**→**PHARAOH DECORATION**(三选一,但不是即时击中)→(被余下的 **1** 枚暗器 **HIT** 中)→(被 **PHARAOH MAGIC/PHARAOH SALVATION/PHAHAOH DECORATIO** 击中)

特殊操作	
WARP	画面边后方 DASH
浮游	斜跳跃下降途中拉上要素方向
垂直二段跳跃	垂直跳跃中拉上
空中移动	垂直跳跃中←or→
强制着地	垂直跳跃中拉下或一定时间过后
特殊技	
圣者之步	←or→+中 K
大基碑	斜跳跃中↘+K
神圣基碑	斜跳跃中↓+K
大行进	R+PPP 同按
DARK RORCE	
PHARAOH SPILT:分离攻击	同等强度的拳脚同按
必杀技	
旧之穴	DOWN 或倒地时+K
言灵返(吸收)	↓↙←+K
言灵返(吐出)	↓↘→+K
MIRRA DROP	↓↘→+P
王家之制裁	空中↓↘→+P
棺之舞	↓↓+P or K
COBRA BLOW	←—→+P
EX 必杀技	
真实之教诲	防御中→↓↘+PP 同按
奈落之穴	←↙↓↘→+KK 同按
PHARAOH MAGIC	中 K、轻 P、↓、轻 K、中 P
PHARAOH SALVATION	重 K、中 P、↓、中 K、重 P
PHARAOH DECORATIO	重 K、中 P、轻 K、↓、轻 P、中 K、重 P

布丽塔

BULLETA



最强连续技

●"条件:对迪米特利专用"向前跳起轻 **P**→跳起轻 **K**→跳起中 **P**→跳起中 **K**→(落地后立即再向前跳起)→向前跳起轻 **P**→跳起轻 **K**→跳起中 **P**→跳起中 **K**→跳起重 **P**→蹲下轻 **P×3**→**SHYNESS&STRIKE**(第一阶段)→**ES** 追打

特殊操作	
二段跳跃	空中拉上要素方向
TELL ME WHY	↓+KKK 同按
特殊技	
TRICKY BASKET	←or→+中 P
SURPISE & MINE	←or→+中 P
MALICE & MINE	↘+重 K
STUMBLE & BLADE	DASH←要素 or→要素+P
DARK FORCE	
THE KILLING TIME:BAZOOKA 乱射	同等强度的拳脚同按
GUARD CANCEL 技	
JEALOUSY & FAKE	防御中→↓↘+K
必杀技	
上段 SMILE & MISSILE	←储→+P
下段 SMILE & MISSILE	←储→+K
HAPPY & MISSILE	↓储↑+P
CHEER & FIRE	→↓↘+P
SHYNESS & STRIKE	↓↙←+P(可按着储劲)
SENTIMENTAL TYPHOON	近敌时→↘↓↙←+中 Por 重 P
EX 必杀技	
COOL HUNTING	←↙↓↘→+PP 同按
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK 同按
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←+KK 同按



特殊技	
枯叶散	→+轻 P
一文字斩	→+中 P
瓦碎	→+重 P
疾刀	→+轻 K
卒塔婆折	→+中 K
腕落	→+重 K
切返	枯叶散后+轻 P/一文字斩后+中 P/瓦碎 后+重 P
DARK FORCE	
黄金帷子:强化铠	同等强度的拳脚同按
必杀技	
鬼炎斩	特定 REVERSAL 时→↓↘+P

上段居合斩	←储→+P
下段居合斩	←储→+K
切舍御免	近敌时摇杆 360°+P
络魂	←↙↓↘→+P
空中络魂	空中←↙↓↘→+P
魂寄	络魂击中时←+P
十字疾风	络魂击中时↓↘→+P
EX **必杀技**	
旧首杀	对手 DOWN 或倒地时↓↓+PP 同按
鬼首杀	→↘↓↙←+PP 同按
阎魔石	←↙↓↘→+KK 同按

最强连续技

●"条件:对手近版边"跳起轻 **K**→跳起中 **K**→跳起重 **K**→蹲下轻 **P**→蹲下中 **P**→**ES** 鬼火束→蹲下轻 **P**→上段甲捌/下段甲捌

胧 毗沙门

BISHAMON

注意

在街机版中拜隆、福波斯、多诺万以及胧毗沙门是无法使用的,文中介绍的 **SS** 版中的招术及连续技。胧毗沙门需符合特定条件才可出现,请大家参见下页的秘技。

家用版“恶魔救世主”秘技全公开

使用 DARK GALLON(SS)

在选人画面中，只要将游标指向 GALLON 后按住 L 来按两个拳键或两个脚键，就可选用原本为 GALLON 最后决战时的对手 DARK GALLON，两者最大分别是其 EX 必杀技 DRAGON CANNON 的样子和性能。

使用胧毗沙门(SS)

在设定为手动防御、最少 2 回合取胜及没有 2P 挑战过的情况下，玩者到达最后头目之前要以 2 次或以上“规定技”来解决对手(挡格耗尽能源不算数)，并且途中不能续关与及全部都是 COMPLETE FINISH(一局不败)，这样在战胜最后头目后，胧毗沙门就会出来挑战。若能把胧毗沙门击倒，在选人画面只要将游标指向毗沙门并按住 L 来按 P 或 K，就可选用胧毗沙门来进行游戏；下表是各人的规定技。

使用角色	规定技	使用角色	规定技
迪米特利	MIDNIGHTPLEASURE	凯隆	MOMENTSLICE
扎贝尔	HELL DUNK	维克多	GERDENHEIM3
莫丽卡	DARKNESSILLUSION	菲莉西娅	PLEASE HELP ME
奥鲁巴斯	AQUA SPREAD	毗沙门	咎首晒
雪男	BIG SLEDGE	丽莉丝	GLOOMYPUPPETSHOW
杰斯	PROVA = DI = SERVO	泪泪	中华弹
女王蜂	+ B	阿娜卡利斯	PHARAOH SALVATION 或 PHARAOH DECORATION
布丽塔	BEAUTIFUL MEMORY	多诺万	CHANGE IMMORTAL
福波斯	FINAL GUARDIAN β	拜隆	COSMODISRUPTION

乱入角色出现条件(SS)

不论难易度，并且中途要没有续关及全部都是 COMPLETE FINISH，只要在解决第 5 名对手或之前取得 3 次 EX FINISH 或 DARK FORCE FINISH，就会有乱入角色进行挑战；下表是每名选用人物所对应的乱入角色。

使用角色	乱入角色	使用角色	乱入角色
迪米特利	毗沙门	凯隆	布丽塔
扎贝尔	泪泪	维克多	丽莉丝
莫丽卡	迪米特利	阿那卡利斯	女王蜂
菲丽西娅	莫丽卡	奥鲁巴斯	菲丽西娅
毗沙门	维克多	雪男	奥鲁巴斯
泪泪	扎贝尔	杰斯	杰斯
丽莉斯	杰斯	女王蜂	阿那卡利斯
布丽塔	凯隆	多诺万	福波斯
福波斯	拜隆	拜隆	多诺万

使用 HUNTER 版福波斯(SS)

在选人画面中，只要将游标指向福波斯后按住 L 来作决定，就可选用跳跃能力有点不同的 HUNTER 版福波斯。

使用 SHADOW(SS)

在选人画面中，只要将游标指向“?”并按 L5 次才作决定，就可选用当战胜对手后便转移至败者身体的不思议生命体 SHADOW。若想指定最初时所使用的角色，首先把游标指向这名想使用的角色按 L3 次，然后再将游标指向“?”并按 L5 次作决定便可；注意这秘技只能在街机模式里使用。

出现 EX OPTION(SS)

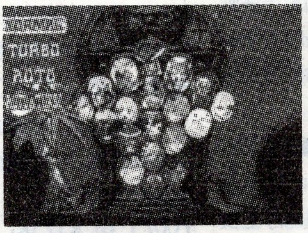
不论难易度，只要以没有续关的情况下完成游戏，就可以在选项画面里按 L 或 R 来进入能够调整特殊能量计和显示语言等设定的 EX OPTION 选项。

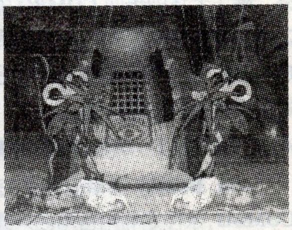
随机选择对战版面及改变颜色(SS)

在对战模式中，当选择对战版面时只要按住 L 来作决定，就能将版面的背景颜色转变成 CPU 乱入时那样；若按住 R 来作决定则会以轮盘形式来随机选择版面。

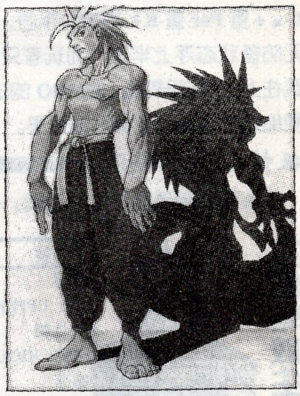
百变隐藏角色 MARIONET(PS)

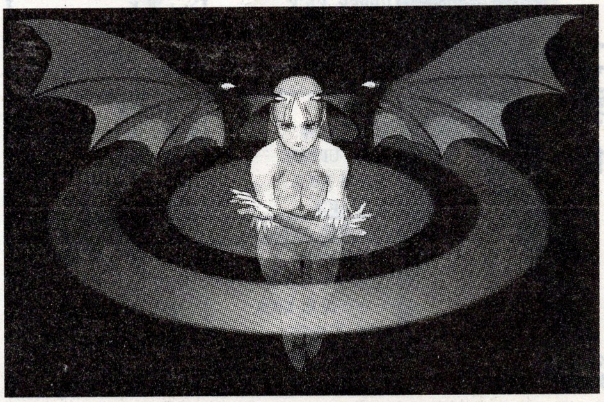
这个隐藏角色叫 MARIONET，其特别之处在于每一版都会把自己变为对方的角色，如第一版打 VICTOR 会变 VICTOR，第二版打 MORRIGAN 则会变 MORRIGAN，所以这秘技等于是一个每版换人的同角色对战秘技。而方法是在选人时把选人框移到“?”处，然后按 7 次 SELECT 键，最后一下要按着 SELECT 不放来按○键决定，这样便可选到 MARIONET 了。



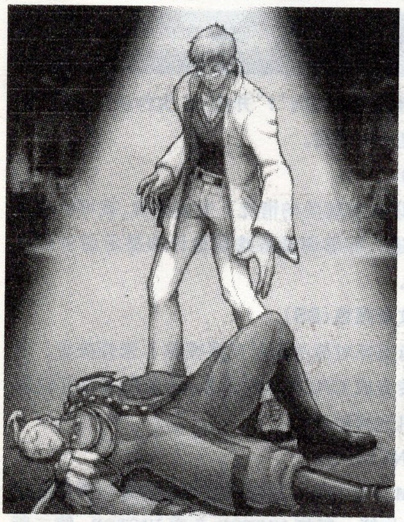








私立公平学园



对应机种：PS、ARC
发 售 日：1997 年～1998 年

基本系统 详尽分析

系统解析

作中输入重特殊技、必杀技和完全燃烧 ATTACK 等三种攻击，便可立即将防御动作解除作出攻击。不过有一点要注意的是，在防御对手连续的轻通常技攻击或带有多段 HIT 效果的攻击时，切勿胡乱以必杀技属性的根性 COUNTER 反击，因为根性 COUNTER 只是将防御动作省略，并非持有无敌状态，所以在面对收招较慢的攻击时，根性 COUNTER 反击的效用就越大。

完全燃烧 ATTACK

消耗一个 LEVEL 热血 GAUGE 量的强力必杀技，持有无敌状态，是使用频率极高的攻击。

TWO PLATON 攻击

与同伴协力的攻击，消耗两个 LEVEL 热血 GAUGE 量的简易攻击，由于持有极长的无敌时间，所以能用于对手发动攻击时使用，可是同伴攻击的形态、攻击技的无敌和硬直时间，以致性能亦会因角色而异，因此在使用前就要多加留意。

热血 COMBO

依照顺序法则输入将通常技连续的系统，其中连续 HIT 效果的攻击组合是视乎角色而异，所以在选择角色时要留意。此外，除了上述的热血 COMBO 的攻击法则之外，某些角色更持有独有的热血 COMBO 法则，至于特定的角色和组合的方法玩者们可参考后面的介绍。

AIR BURST

AIR BURST 简单说即是空中的热血 COMBO，条件是利用各角色共通的浮空技（↘＋重 Por 重 K）击中对手后，令其出现无防备状态浮上半空，而玩者只要在此时跳往上空，依照热血 COMBO 的法则输入，便能造出 AIR BURST 的效果。

根性 COUNTER

解除防御硬直反击的系统，在防御动

基本操作

前进/后退	←or→
上段防御	←or N
下段防御	↙or
前进 STEP	↓→
后退 STEP	→←
DASH	←→(持续输入)
TACKLE	→→＋□or△
SLDING	→→＋×
跳蹴	→→＋○
转向 STRAIGHT	背向对手时□or△
转向 KICK	背向对手时×or○
JUMP 跳跃	↖or↑or↗
HIGH JUMP	↙or↓or↘·↖or↑or↗
PUNCH 拳攻击(P)	□or△
KICK 蹴攻击(K)	×or○
上段投	近敌时□＋△or R2
下段投	对手蹲下近敌时□＋△or R2
背后投	对手背向近敌时□＋△or R2
空中投	空中近敌时□＋△or R2
解拆投技	对手上段、背后、空中投发动时□＋△or R2
原地起上	倒地时↑
横转起上	倒地时↓
前转起上	倒地时输入对手方向
后转起上	倒地时输入对手相反方向
起上中段攻击	起上时按任何攻击键
起上下段攻击	起上时拉下加任何攻击键
特殊移动(向画面内)	×＋○or R1
特殊移动(向画面外)	↓＋R1 or ×○同按
热血受身	吹飞时×＋○(R1)或任何方向加任何攻击键

热血转校生 一文字伐



特殊技	
肘落	→＋重 P
AIR UPPER	↘＋重 P
锁骨割	←＋重 P
STEP KICK	→＋重 K
踵落	←＋重 K
UPPER KICK	↘＋重 K
GUTS STARIGHT	空中→＋重 P
DROP KICK	空中→＋重 K
必杀技	
气合弹	↓↘→＋P
空中气合弹	空中↓↘→＋P
GUTS UPPER	→↓↘＋P
三日月 KICK	↓↙←＋K
流星 KICK	空中↓↘→＋K
完全燃烧 ATTACK	
全开气合弹	↓↘→↓↘→＋P
空中全开气合弹	空中↓↘→↓↘→＋P
*全开流星 KICK	空中↓↘→↓↘→＋K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←＋P·P 连打
爱与友情之 TWO PLATON	
DOUBLE 气合弹	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱 P — 弱 P — 弱 P
　　　　　　　— 强 P — →＋强 P — 气合弹/GUTS UPPER
　　　　　　　　　　　— →＋强 P/↘＋强 P/气合弹/GUTS UPPER
　　　　　　　— 强 K — ←＋强 P — AIR-BURST
　　　　　　　　　　　— →＋强 P — AIR-BURST
　　　　　　　　　　　— →＋强 K — 气合弹/GUTS UPPER
　　　　　　　　　　　— →＋强 K/↘＋强 K
　　　　　　　　　　　— 气合弹/GUTS UPPER
　　 — ↓＋弱 P
　　 — 弱 K
　　 — ↓＋弱 K

弱 K — 弱 K

←＋强 K — 流星 KICK/气合弹/全开流星 KICK/全开气合弹

↓＋强 K — GUTS UPPER
　　　　— →＋强 P — 气合弹/GUTS UPPER

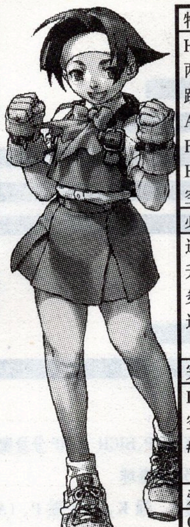
AIR－BURST 技

弱 K — 弱 P — 弱 K — 弱 P — 强 P — →＋强 P
　　　　　　　　　　　　　— 流星 KICK/气合弹/全开流星 KICK/全开气合弹

最强连续技

弱 P、弱 P、强 K、↘＋强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、弱 P、全开气合弹

岚之女子高校生 若叶



特殊技	
HINATA STRAIGHT	→+重 P
两手 UPPER	↘+重 P
踵落	←+重 K
AIR 上钩 KICK	↘+重 K
REVERSE KICK	→+重 K
HINATA 落	空中→+重 P
空中回转踵落	空中→+重 K
必杀技	
连击拳	↓↘→+P・P 连打
升阳拳	→↓↘+P
炎舞脚	↓↙←+K
连脚弹	空中↓↘→+K(于 HIGH JUMP 中能连续输入三次)
完全烧烧 ATTACK	
FIRE 旋风脚	↓↙←↓↙←+K
空中 IFRE 旋风脚	空中↓↙←↓↙←+K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P・P 连打
*FIRE 连击拳	↓↘→↓↘→+P
爱与友情之 TWO PLATON	
GUTS 百倍	同等强度 PK 同按
CROSS FIRE KICK(HINATA 2 专用)	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱 P—弱 P—弱 P
弱 P—↓+弱 P—强 P—→+强 P—连击拳/升阳拳/圆舞脚/FIRE旋舞脚/FIRE连击拳
弱 P—弱 K—强 P—↘+强 P
弱 P—↓+弱 K—强 P—→+强 K
强 P—↘+强 K—AIR-BURST
↓+强 K—连击拳/升阳拳/圆舞脚/FIRE旋舞脚/FIRE连击拳

弱 P—炎舞脚
弱 K—弱 K
强 P—连击拳/升阳拳/圆舞脚/FIRE连击拳
←+强 K—FIRE旋舞脚/FIRE连击拳

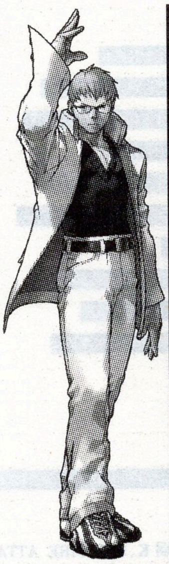
AIR-BURST 技

弱 K—弱 P—弱 K—弱 P—→+强 P—空中炎舞脚
弱 P—连脚弹/空中炎舞脚/空中FIRE旋舞脚

最强连续技

弱 P、弱 P、强 K、→+强 P、FIRE 连击拳

谜之风纪委员 鉴恭介



特殊技	
踏前掌底	→+重 P
里拳	←+重 P
回蹴	→+重 K
AIR 推上 KICK	↘+重 K
回转踵落	←+重 K
空中 UPPER	空中→+重 P
斜跳回蹴	空中→+重 K
必杀技	
CROSS CUTTER	↓↘→+P
幻影 WAVE	空中↓↘→+P
幻影 KICK	↓↘→+K
空中幻影 KICK	空中↓↘→+K
雷神 UPPER	→↓↘+P
幻影 BREAKER	↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
扩散 CROSS CUTTER	↓↘→↓↘→+P
DOUBLE 幻影 KICK	↓↘→↓↘→+K
空中 DOUBLE 幻影 KICK	空中↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
LAST SYMPHONIZE	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱 P—弱 P—弱 P
弱 P—↓+弱 P—强 P—→+强 P/←+强 P
弱 P—弱 K—强 P—←+强 K—→+强 K—雷神UPPER/幻影KICK
扩散CROSS CUTTER/DOUBLE幻影KICK
弱 P—↓+弱 K—强 P—↘+强 P—AIR-BURST
↓+强 K—→+强 P/→+强 K
↓+强 K—↘+强 K—AIR-BURST

AIR-BURST 技

弱 P—弱 K—弱 P—弱 K—幻影WAVE—空中幻影KICK
空中DOUBLE幻影KICK

最强连续技

弱 P、弱 P、强 P、←+强 K、DOUBLE 幻影 KICK、幻影 KICK
弱 K、弱 K、强 P、←+强 K、→+强 K、雷神 UPPER、幻影 KICK
弱 K、弱 K、强 P、←+强 K、↘+强 K、AIR BURST、弱 P、弱 K、弱 K、弱 P、幻影 WAVE

濯眼的红色运动衣 热血隼人



特殊技	
指摘突	→+重 P
教育竹刀	←+重 P
竹刀打上	↘+重 P
校庭三周 KICK	→+重 K
本气踵	←+重 K
扔竹刀	空中→+重 P
必杀技	
热血竹刀	↓↘→+P
空中热血竹刀	空中↓↘→+P
CROSS COUNTER	↓↙←+P
气合 ICK	→↓↘+K
指导 KICK	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
热血腕立伏	↓↘→↓↘→+P
热血 CROSS COUNTER	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
热血气合炮	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱 P—弱 P—弱 P
弱 P—↓+弱 P—强 K—气合KICK(弱)—空中热血竹刀
弱 P—弱 K
弱 P—↓+弱 K

强 P—→+强 P/→+强K/←+强K/热血竹刀/气合KICK/指导KICK
强 P—↘+强 P—AIR-BURST

弱 K—弱 K

→+强 P—热血竹刀/气合KICK/指导KICK
←+强 P—热血竹刀/气合KICK/指导KICK
←+强 P—热血竹刀/气合KICK/指导KICK

AIR-BURST 技

弱 P—弱 K—强 P—热血竹刀(强)

最强连续技

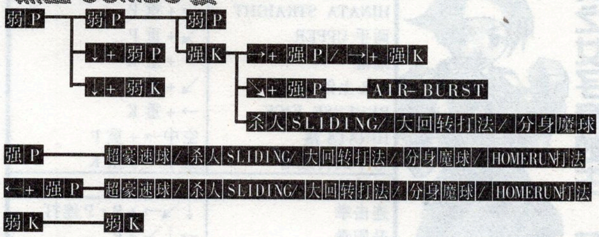
跳入强 K、强 P、↘+强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、强空中热血竹刀

爆裂 SLUGER 泽村 翔马

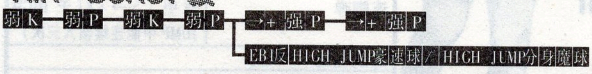


特殊技	
BATTING	→+重 P
UPPER SWING	↘+重 P
HELMET 割	←+重 P
双龙 KICK	→+重 K
空中 BATTING	空中→+重 P
豪快 LEAD	←+KK 同按
豪快 SLIDING	豪快 LEAD 中轻 K
豪快 KICK	豪快 LEAD 中重 K
必杀技	
超刚速球	↓↘→+P
EBI 反 HIGH JUMP 刚速球	空中↓↘→+P
大回转打法	→↓↘+P
杀人 SLIDING	↓↘→+K
一本钓打法	→↘↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
分身魔球	↓↘→↓↘→+P
HIGH JUMP 分身魔球	空中↓↘→↓↘→+P
HOME RUN 打法	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
GROUND SLUM	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技



AIR－BURST 技



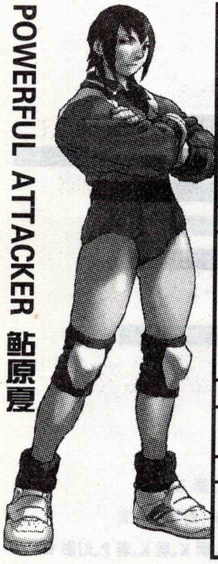
最强连续技

弱 P、弱 P、强 K、↘+强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、弱 P、HIGH JUMP 分身魔球

跳跃弱 K、跳跃强 K、弱 K、弱 K、强 K、←+强 P、分身魔球

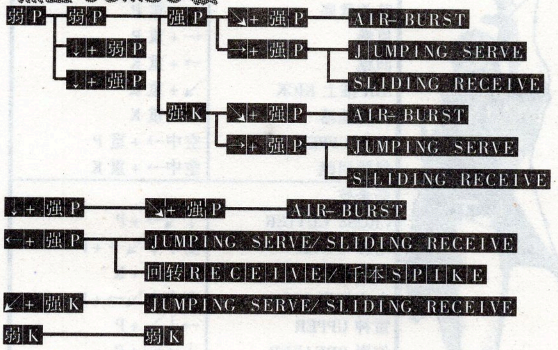
HIGH JUMP 分身魔球、(DASH 到近身) 弱 K、弱 K、强 K、↘+强 P、(AIR BURST) 弱 P、弱 K、HIGH JUMP 分身魔球

POWERFUL ATTACKER 鲇原夏

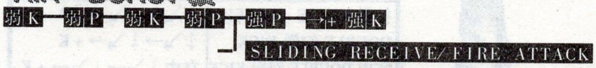


特殊技	
大耳光	→+重 P
AIR RECEIVE	←+重 P
SERVICE	←+重 P
回胴蹴	↙+重 K
叩落	空中→+重 P
空中回蹴	空中→+重 K
回转踵落	空中←+重 K
必杀技	
JUMPING SERVE	↓↘→+P
空中 JUMPING SERVE	空中↓↘→+P
SLIDING RECEIVE	→↓↘+P
回转 RECEIVE	↓↙←+P
自给自足 SPIKE	→↘↓↙←+K
特训 SPIKE	空中↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
千本 SPIKE	↓↘→↓↘→+P
FIRE ATTACK	空中↓↘→↓↘→+P
爱与友情之 TWO PLATON	
FIGHT 百倍	同等强度 PK 同按
DOUBLE SKY ATTACK(夏 2 专用)	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技



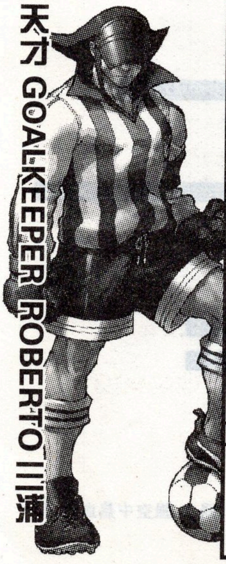
AIR－BURST 技



最强连续技

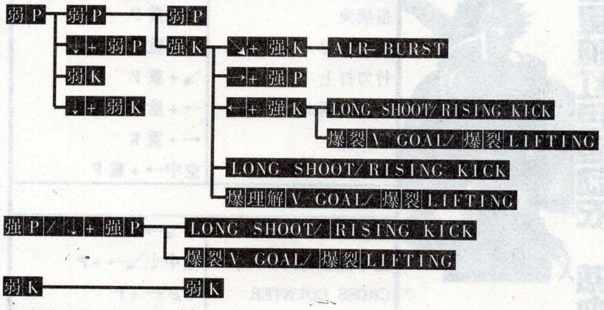
弱 P、弱 P、强 K、↘+强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、弱 P、FIRE ATTACK

天才 GOALKEEPER ROBERTO 三浦

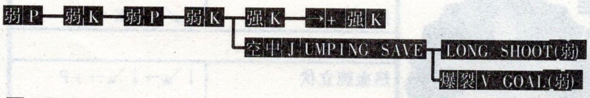


特殊技	
PUSH PUNCH	→+重 P
LIFTING	→+重 K
AIR BICYCLE KICK	↘+重 K
天顶割	←+重 K
SHOOT KICK	空中→+重 K
特殊移动 FEINT	←+KK 同按
LIFTING 连摧	→+重 K
后方 LIFTING	LIFTING 中重 K
HEEL LIFTING	后方 LIFTING 中重 K
HEDDING	HEEL LIFTING 中重 K
必杀技	
SHINING SAVE	↓↘→+P
空中 SHINING SAVE	空中↓↘→+P
LONG SHOOT	↓↘→+K
RISING KICK	→↓↘+K
空中 RISING KICK	空中→↓↘+K
	↓↙←+K
BICYCLE KCIK	空中↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	
爆裂 V GOAL	↓↘→↓↘→+K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+K・K 连打
爆裂 LIFTING	↓↙←↓↙←+K・K 连打
爱与友情之 TWO PLATON	
	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技



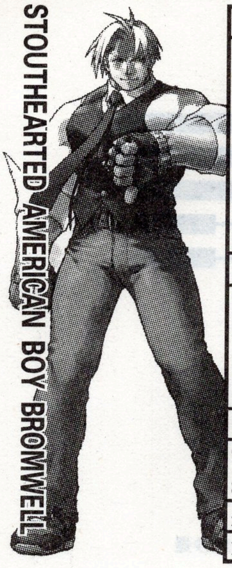
AIR－BURST 技



最强连续技

弱 P、弱 P、强 K、↘+强 K、HIGH JUMP、弱 P、弱 K、弱 P、弱 K、空中 JUMPING SAVE、爆裂 V GOAL

STOUTHEARTED AMERICAN BOY BROMWELL



特殊技	
STEP BODY BLOW	→+重 P
ROY UPPER	↘+重 P
HEAD CRUSH	←+重 P
FOOT BRAID	→+重 K
BACK KICK	←+重 K
空中 BACK KNUCKLE	空中→+重 P
REVERSE FOOT BRAID	空中→+重 K
必杀技	
DYNAMITE STRAIGHT	↓↘→+P
TWISTER UPPER	→↓↘+P
TOUCH DOWN WAVE	↓↙←+P
AMERICAN STRAIGHT	空中↓↘→+P
完全燃烧 ATTACK	
TRIPLE TWISTER	↓↘→↓↘→+P·P 连打
SUPER TOUCH DOWN	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
DOUBLE RISHING TORNADO	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

- 弱P
  - 弱P
    - 弱P
    - 强P
      - ↘+强P — AIR-BUST
      - →+强
        - DYNAMITE STRAIGHT/TWISTER UPPER
        - TOUCH DOWN WAVE/TRIPLE TWISTER/SUPER TOUCH DOWN
      - →+强P/←+强P
      - DYNAMITE STRAIGHT/TWISTER UPPER
    - 强K
  - ↓+弱P
  - 弱K
  - ↓+弱K
- 弱K — 弱K
- ↓+强K — DYNAMITE STRAIGHT/TWISTER UPPER/TRIPLE TWISTER/SUPER TOUCH DOWN

AIR－BURST 技

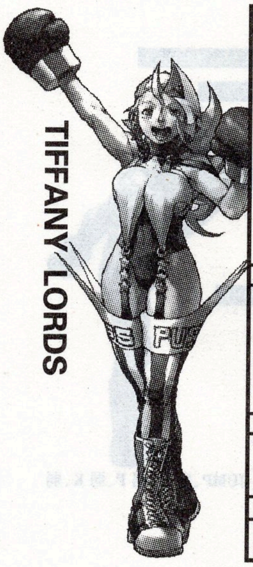
弱K — 弱P — 弱K — 弱P — →+强K — AMERICAN STRAIGHT

最强连续技

弱 P、弱 P、强 P、→＋强 P、TRIPLE TWISTER

弱 K、弱 K、强 P、→＋强 P、SUPER TOUCH DOWN

TIFFANY LORDS



特殊技	
SHOT UPPER	→+轻 P
BODY STRAIGHT	↘+轻 P
SCISSORS PUNCH	→+重 P
TURN UPPER	↘+重 P
旋卷 HOOK	↙+重 P
TIFFANY STARIGHT	←+重 P
万岁 KICK	→+重 K
WONDER KICK	↘+重 K
HEEL 落	←+重 K
打倒 STRAIGHT	空中→+重 P
JUMP 斜回蹴	空中→+重 K
必杀技	
GROOVY KNUCKLE	↓↙←+P(可按着键储劲)
BEAUTIFUL SPIN	→↓↘+K
EXCITING KICK	↓↙←+K
空中 EXCITING KCIK	空中↓↙←+K
STAMP KICK	空中↓+K(能于 HIGH JUMP 中连续输入三次)
完全燃烧 ATTACK	
WONDERFUL KICK	↓↘→↓↘→+K
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P·P 连打
#GROOVY SPECIAL	↓↘→↓↘→+P·P 连打
爱与友情之 TWO PLATON	
LOVE&PEACE	同等强度 PK 同按
DIVE&PRESS(TIFFANY 2 专用)	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

- 弱P
  - 弱P
    - 弱P
    - →+弱P
      - 强P
        - ↘+强P — AIR-BURST
        - ↙+强P — GROOVY PUNCH/BEAUTIFUL SPIN
        - ←+强K — GROOVY PUNCH/BEAUTIFUL SPIN
        - →+强P/←+强P/→+强K/↘+强K
      - 强K
  - ↓+弱P
  - 弱K
  - ↓+弱K
- ↘+弱P
  - 弱P
    - ↘+强P — AIR-BURST
    - ↙+强K — GROOVY PUNCH/BEAUTIFUL SPIN
    - ←+强P — GROOVY PUNCH/BEAUTIFUL SPIN
    - →+强P/←+强P/→+强K/↘+强K
  - 强K
- 弱K — 弱K
- ↓+强P
  - →+强P/←+强P/→+强P/↘+强K
  - ←+强K — GROOVY PUNCH/BEAUTIFUL SPIN
- ↓+强K — →+强P/→+强K/↘+强K

AIR－BURST 技

弱K — 弱P — 弱K — 弱P — 强P — →+强P

最强连续技

弱 P、弱 P、→＋弱 P、强 P、↘＋强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、弱 P、强 P、→＋强 P

BOMAN DELGADO



特殊技	
SHOT UPPER	↘+轻 P
BOMAN STRAIGHT	→+重 P
BOMAN UPPER	↘+重 P
HEAD BREAKER	←+重 P
天顶割	→+重 K
RONGESUTO KICK	↘+重 K
空中 STRAIGHT	空中→+重 P
必杀技	
GOD UPPER	↓↘→+P
GOD HOOK	GOD UPPER 中↓↘→+P
GOD STRAIGHT	GOD HOOK 中↓↘→+P
GOD RUSH	→↓↘+P
单体 GOD STRAIGHT	→↘↓↙←+P
GOD RARIATTO	空中↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
HEAVEN'S RUSH	↓↘→↓↘→+P
HEAVEN'S CROSS	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
DOUBLE POWER BUSTER	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

- 弱P / ↓+弱P
  - 弱P
    - 弱P
    - 强P
      - →+强P — GOD RUSH
      - ↘+强P — AIR-RURST
      - GOD UPPER/GOD STRAIGHT/GOD RUSH
    - 强K — GOD RUSH
    - ↓+强K — GOD RUSH
  - ↓+弱P
  - 弱K
  - ↓+弱K
- ↓+强K
  - →+强P — GOD RUSH
  - ↘+强P — AIR-BURST
  - GOD UPPER/GOD STRAIGHT/GOD RUSH
- 弱K — 弱K
- →+强P — GOD UPPER/GOD STRAIGHT/GOD RUSH/HEAVEN RUSH/HEAVEN RUSH

AIR－BURST 技

- 弱K — 弱P — 弱K — 强K
  - →+强P
  - GOD STRIAGHT

最强连续技

弱 P、弱 P、强 P、↘＋强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、强 K、GOD STRIAGHT

山田宗一



特殊技	
SLASH	→+重 P
AIR SLASH	↘+重 P
前转踵落	→+重 K
SPRING AIR KICK	↘+重 K
回蹴	←+重 K
空中踵落	空中→+重 K
回蹴 COMBO 1	←+重K·←+重K·←+重K·←+重K
回蹴 COMBO 2	←+重K·←+重K·←+重K·→+重K
回蹴 COMBO 3	←+重K·←+重K·→+重K·←+重K
回蹴 COMBO 4	←+重K·←+重K·→+重K·→+重K
必杀技	
里斩	↓↘→+P(能连续输入三次)
空中里斩	空中↓↘→+P
对空里斩	↓↙←+P
骂倒	↓↘→+K
破坏	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
血祭	↓↘→↓↘→+P
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P·P 连打
#空中 AIR BURST	空中 KK 同按·K 连打
*沙爆	空中↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
血狱	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱P / ↓+弱P — 弱P — 弱P
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强K — ↘+强P — AIR-BURST
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强K — ↘+强K — AIR-BURST
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强K — 骂倒(弱)/→+强K
弱P / ↓+弱P — ↓+弱P
弱P / ↓+弱P — 弱K
弱P / ↓+弱P — ↓+弱K
←+强K — ←+强K — →+强K — →+强K / ←+强K
↓+强K — →+强K
弱K — 弱K
沙爆 — 弱K然后的热血COMBO

AIR－BURST 技

弱P — 弱K — 弱P — 弱K — 强P / 空中里切

最强连续技

沙爆、弱 P、弱 P、强 K、↘+强 P、HIGH JUMP、弱 P、沙爆

风间晶/真面目晶



特殊技	
开炮掌	→+重 P
通天打	↘+重 P
空转蹴	→+重 K
头天蹴	空转蹴中 K
转周脚	空转蹴中↓+K
伸转脚	空中→+重 K
空转蹴	→+重 K
头天蹴	空转蹴中 K
转周脚	空转蹴中↓+K
必杀技	
里里门(风间晶专用技)	↓↘→+P
骸里门(真面目晶专用技)	↓↘→+P
旋舞蹴	↓↘→+轻 K
旋舞蹴	↓↘→+重 K(能连续输入三次)
放舞	↓↙←+K
破天之构	↓↙←+P
龙牙裂斩	破天之构中轻P·重P·重K·轻K·轻K·轻K
旋燕岚舞	破天之构中重P·轻P·轻K·重K
罗汉进击	破天之构中轻K·轻K·轻K·轻P·重P·重K
凤翼天蹴	破天之构中重K·轻K·轻K·轻K·轻P·重P
完全燃烧 ATTACK	
气功块	↓↘→↓↘→+P
空中气功块	↓↘→↓↘→+P
破之连舞	↓↙←↓↙←+P
天之连舞	↓↙←↓↙←+K
爱与友情之 TWO PLATON	
连击连舞(风间晶专用技)	同等强度 PK 同按
协奏连击蹴(真面目晶专用技)	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱P — 弱P — 强P — ↙+强P — AIR-BURST
弱P — 弱P — 强P — →+强P/里里门
弱P — ↓+弱P
弱P — 弱K
弱P — ↓+弱K
弱K — 弱K
→+强K — 强K / ↓+强K
旋风舞(1~2HITS) — 弱P然后热血COMBO



AIR－BURST 技

弱P — 弱K — 弱P — 弱K — 强P / 空中气功块

最强连续技

弱旋风舞(1~2HITS)、弱 P、强 P、↘+强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、弱 P、空中气功块

弱 K、弱 K、强 P、↘+强 P、跳跃、AIR BURST

风间醒醐



特殊技	
踏进 STRAIGHT	→+重 P
脑天突	←+重 P
蹭进 UPPER	↘+重 P
男蹴	→+重 K
踵落	←+重 K
必杀技	
无双突	↓↘→+轻 P
无双突	↓↘→+重 P(能连续输入五次)
无双蹴	↓↘→+K
背中语	↓↙←+P
气功块	空中↓↘→+P
完全燃烧 ATTACK	
无双正拳突	↓↘→↓↘→+P
男之背中	↓↙←↓↙←+P
硬气功块	空中↓↘→↓↘→+P
爱与友情之 TWO PLATON	
男之中之男	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

弱P / ↓+弱P — 弱P — 弱P
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强P — ↘+强P — AIR-BURST
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强P — →+强P — 无双突/背中语/无双蹴
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强P — ←+强P — 无双突/背中语/无双蹴
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强P — →+强K — 无双突/背中语/无双蹴
弱P / ↓+弱P — 弱P — 强K — ↘+强P — AIR-BURST
弱P / ↓+弱P — ↓+弱P
弱P / ↓+弱P — 弱K
弱P / ↓+弱P — ↓+弱K
↓+强P
弱P — 弱P — 弱P — 无双突(弱) — 弱P — 弱P — 强P — 无双突(弱)

AIR－BURST 技

弱K — 弱P — 弱K — 弱P — 气功块/硬气功块

最强连续技

弱 P、弱 P　强 P、↘+强 P、HIGH JUMP、弱 K、弱 P、弱 K、弱 P、硬气功块

石动岩



特殊技	
卓台返	↘+轻 P
拳骨 PUNCH	→+重 P
岩 UPPER	↘+重 P
天顶割	←+重 P
蹭往四股	←or→+重 K
岩 DROP KICK	空中→+重 K
必杀技	
铁炮突	↓↘→+轻 P(能连续输入两次)
铁炮突	↓↘→+重 P(能连续输入三次)
荒波四股	↓↘→+K
岩碎	→↓↘+P
拍手破	↓↙←+P
岩石碎	空中↓↘→+P
岩石落	空中↓↘→+K
大岚	近敌时→↘↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
乱铁炮突	↓↘→↓↘→+P
喷火山	近敌时↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
活火山	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

- 弱 P
- ↓+弱 P
  - 弱 P — 强 K
    - ↘+强 P — AIR-BURST
    - 铁炮突/乱铁炮突
  - ↓+弱 P
  - 弱 K
  - ↓+弱 K

- 强 P
- ↓+强 P
  - ↘+强 P — AIR-BURST
  - →+强 P
    - 铁炮突/乱铁炮突
    - 拍手破 — 弱 P 然后热血 COMBO
  - 铁炮突
  - 拍手破 — 弱 P 然后热血 COMBO

- 弱 K — 弱 K

AIR－BURST 技

弱 K — 弱 P — 弱 K — 岩石碎/岩石落/强 P/强 K/→+强 K

最强连续技

↓+强 P、拍手破、弱 P、弱 P、强 K、乱铁炮突

岛津英雄



特殊技	
岛津流 HOOK	→+重 P
岛津流 UPPER	↘+重 P
锁骨割	←+重 P
踵落	←+重 K
打倒 STRAIGHT	空中→+重 P
必杀技	
正波拳	↓↘→+P
空中正波拳	空中↓↘→+轻 P
空中正波拳	空中↓↘→+重 P (能于 HIGH JUMP 中能连续输入三次)
对空正波拳	↓↙←+P
实直拳	→↓↘+P
真圆脚	↓↙←+K
雷锐蹴	空中↓↘→or↓↙←+K (能于 HIGH JUMP 中连续输入三次)
完全燃烧 ATTACK	
岛津流真实直拳	↓↘→↓↘→+P
岛津流正波拳	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
岛津流真正波拳	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

- 弱 P
  - 弱 P
    - 弱 P
    - 强 P
      - →+强 P — 实直拳/真圆脚/对空正波拳/岛津流真实直拳
      - ↘+强 P — AIR-BURST
      - 实直拳/真圆脚/对空正波拳/岛津流真实直拳
    - 强 K
      - →+强 P — 实直拳/真圆脚/对空正波拳/岛津流真实直拳
      - ↘+强 P — AIR-BURST
      - 实直拳/真圆脚/正波拳/对空正波拳/岛津流真实直拳
  - ↓+弱 P
  - 弱 K
  - ↓+弱 K

- 弱 K — 弱 K
- ←+强 P — 实直拳/真圆脚/正波拳/对空正波拳/岛津流真实直拳
- ↓+强 P — 实直拳
- 雷击蹴 — 弱 P 然后热血 COMBO

AIR－BURST 技

弱 K — 弱 P — 弱 K — 强 K
- →+强 P
- 空中正波拳/雷锐蹴

最强连续技

弱 P、弱 P、强 P、→+强 P、岛津流真实直拳

水无月响子



特殊技	
掸子 PUNCH	→+重 P
REVERSE KICK	→+重 K
AIR 开脚 KICK	↘+重 K
回转踵落	←+重 K
跳回转踵落	空中→+重 K
片翼之构	↓↘→+K
伸身	←+KK 同按
必杀技	
触诊	↓↘→+P
触诊・掴 KICK	↓↘→+P・K 连打
出席确认	↓↙←+P
回诊	↓↙←+K
升天切开	→↓↘+轻 K
升天切开	→↓↘+重 K×2
脚气检查	片翼之构中轻 P
脉拍检查	片翼之构中重 P
体重检查	片翼之构中轻 K・轻 K・轻 K
座高检查	片翼之构中重 K・重 K・重 K
胸围检查	片翼之构中轻 K・轻 K・重 K
身长检查	片翼之构中重 K・重 K・轻 K
空中回诊	空中↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
天狱之阶段	↓↘→↓↘→+K
死之介护	↓↘→↓↘→+P
爱与友情之 TWO PLATON	
究极之矫正术	同等强度 PK 同按
究极之爱之波动(响子 2 专用)	同等强度 PK 同按

热血 COMBO 技

- 弱 P
  - 弱 P
    - 弱 P
    - 强 P
      - →+强 P — 升天切开/天狱之阶段
      - ↘+强 K — AIR-BURST
      - →+强 P 升天切开/天狱之阶段
    - 强 K — →+强 P — 升天切开/天狱之阶段
    - →+强 K — 升天切开/天狱之阶段
  - ↓+弱 P
  - ↓+弱 K

- 弱 K — 弱 K
- ←+强 K — 回诊/升天切开/天狱之阶段
- ↓+强 P
  - →+强 P — 回诊/升开切开/天狱之阶段
  - 天狱之阶段

AIR－BURST 技

弱 K — 弱 P
- 弱 K — 强 K — 空中回诊
- 空中回诊

最强连续技

弱 P、弱 P、强 P、→+强 P、天狱之阶段



忌野雪

特殊技	
影斩	→+轻P
裁斩	→+重P
魔招斩	↘+重P
割斩	←重P
螺旋蹴	→+重K
魔诱蹴	→+重K
巡狱蹴	←重K
狱落斩	空中→+重P
必杀技	
一文字斩	↓↘→+P
十文字斩	一文字斩中P
居合斩	↓↙←+P
樱龙斩	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+K
空中幻影蹴	空中↓↙←+K
天雷斩	空中↓↘→+P
完全燃烧 ATTACK	
暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←+K
暗黑幻影斩	↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
残酷斩	同等强度PK同按

热血 COMBO 技

- 弱P — 弱P — 弱P
- 弱P — 弱P — ↓+弱P / 弱K / ↓+弱K — →+弱P
- …→+弱P — 强P — ↘+强P — AIR-BURST
- …→+弱P — 强P — ↓+强P — AIR-BURST
- …→+弱P — 强P — →+强P/←+强K/一文字斩/樱龙斩
- …→+弱P — 强P — 幻影蹴/暗黑幻影蹴/暗黑幻影斩
- …→+弱P — 强K — ↘+强P — AIR-BURST
- …→+弱P — 强K — →+强K — AIR-BURST
- …→+弱P — 强K — →+强P/←+强K/一文字斩/樱龙斩
- …→+弱P — 强K — 幻影蹴/暗黑幻影蹴/暗黑幻影斩
- 弱P — ↓+弱P — 暗黑幻影蹴
- 弱K — 弱K
- ↓+强P — 一文字斩/樱龙斩/幻影蹴/暗黑幻影蹴
- ↓+强K — ↘+强P — AIR-BURST
- ↓+强K — ↘+强K — AIR-BURST
- ↓+强K — →+强K/一文字斩/樱龙斩/幻影蹴/暗黑幻影蹴
- ←+强K — 一文字斩/樱龙斩/幻影蹴/暗黑幻影蹴/暗黑幻影斩

AIR-BURST 技

弱K — 弱P — 弱K — 弱P — 空中幻影蹴/天雷斩

最强连续技

弱P、弱P、→+弱P、强P、↘+强P、HIGH JUMP、弱K、弱P、弱K、弱P、空中幻影蹴



忌野雷藏

特殊技	
兽裂袭	→+重P
兽仰裂	↘+重P
兽覆裂	←+重P
兽袭击	→+重K
猛突	空中→+重P
双兽蹴	空中→+重K
必杀技	
夜叉车·横突进	↓↘→+P(能连续输入两次)
夜叉车·斜上突进	↓↘→+轻K(能连续输入两次)
夜叉车·真上突进	↓↘→+重K(能连续输入两次)
空中夜叉车·横突进	空中↓↘→+轻P(能连续输入两次)
空中夜叉车·斜上突进	空中↓↘→+重P(能连续输入两次)
空中夜叉车·斜下突进	↓↘→+轻K(能连续输入两次)
空中夜叉车·真下突进	↓↘→+重K(能连续输入两次)
狂兽裂破	→↓↘+P
六腑突	←↓↙+P
石碎牙	近敌时→↘↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
忌野流狂兽裂破	↓↘→↓↘→+P
忌野流六腑突	↓↙←↓↙←+P(可按着键储劲)
爱与友情之 TWO PLATON	
人间大炮	同等强度PK同按

热血 COMBO 技

- 弱P — 弱P — 弱P
- 弱P — 弱P — ↓+弱P / 弱K / ↓+弱K — 强P — ↘+强P — AIR-BURST
- …强P — →+强P/←+强P/夜叉车/狂兽裂破/忌野狂兽裂破
- …强K — →+强P/←+强
- 弱K — 弱K
- ↓+强P — ↘+强P — AIR-BURST
- ↓+强P — →+强P/←+强P/夜叉车/狂兽裂破/忌野狂兽裂破
- ↓+强K — 狂兽裂破/忌野狂兽裂破

AIR-BURST 技

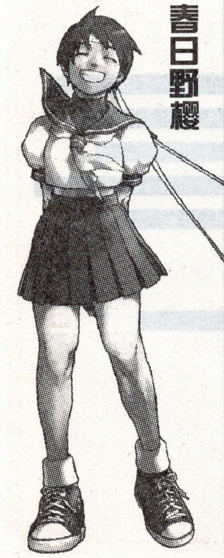
弱K — 弱P — 弱K — 弱P — 强P / 空中夜叉车

最强连续技

弱P、弱P、强P、↘+强P、HIGH JUMP、弱K、弱P、弱K、弱P、空中夜叉车

弱K、弱K、强P、狂兽裂破

弱K、弱K、强P、↘+强P(AIR BURST)、弱K、弱P、弱P、弱K、强P



春日野樱

特殊技	
SHOT UPPER	→+重P
钟摆 UPPER	↘+重P
锁骨割	←+重P
一文字蹴	→+重K
颚拨蹴	↘+重K
FLOWER KICK	←+重K
樱落	空中→+重P
空中回蹴	空中→+重K
必杀技	
波动拳	↓↘→+P(可按着键储劲)
天仰波动拳	↓↙←+P
苍空波动拳	空中↓↘→+P
盛樱拳	→↓↘+P
春风脚	↓↙←+K
空中春风脚	空中↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真空苍空波动拳	空中↓↘→↓↘→+P
真空天仰波动拳	↓↙←↓↙←+P
乱樱	↓↘→↓↘→+K
春一番	↓↙←↓↙←+K
爱与友情之 TWO PLATON	
春狱杀	同等强度PK同按

热血 COMBO 技

- 弱P — 弱P — 弱P
- 弱P — 弱P — ↓+弱P / 弱K / →+弱P — 强P — →+强P — 波动拳/盛樱拳/春风脚/真空波动拳
- …强P — →+强P — 真空天仰波动拳/乱樱
- …强P — 盛樱拳/乱樱
- …强K — →+强P — 波动拳/盛樱拳/春风脚/真空波动拳
- …强K — →+强P — 真空天仰波动拳/乱樱
- …强K — ↘+强K — AIR-BURST
- 弱K — 弱K
- ↓+强P — 波动拳/盛樱拳/春风脚/真空波动拳/真空天仰波动拳/乱樱
- ↓+强K — 盛樱拳/乱樱
- ←+强K — 盛樱拳/春风脚/乱樱

AIR-BURST 技

弱K — 弱P — 弱K — 弱P — →+强P / 空中春风脚/苍空波动拳/真空苍空波动拳

最强连续技

弱P、弱P、强K、↘+强K、HIGH JUMP、弱K、弱P、弱K、弱P、真空苍空波动拳

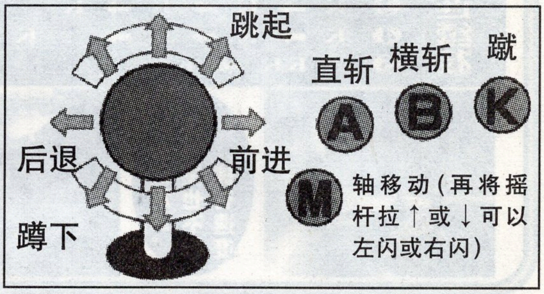


星际捍将 2

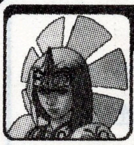
机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

华丽绝伦的系列第 2 作!!

→→或→+M:前冲
←←或←+M:后冲
摇杆←:上段防御
摇杆↙:下段防御
A+B:投技
A+M:PLASMA REVENGE
B+M:PLASMA REFLECT
B+K:PLASMA FIELD



妖艳之女帝——RAIN



普通连续技
1. A → B → B → B
2. B → B → B → B
3. K → A → B → B
4. ↓ K → B
5. ↓ K → K

共通必杀技	使用方法
SPINNING SIZE	↓↙←+A
VERTICAL SWORD	↓↘→+A 或 B 或 K
CHARGE SIZEα	紧按 A 后放手
CHARGE SIZEβ	紧按 B 后放手
PLASMA FIELD	
FREEZE BLADE	冷冻攻击
PLASMA STRIKE	
DESTROY SPEAR	↓↘→+A+B
GALACTIC STORM	↓↙←+A+B

暗之猎人——白虎(BYAKKO)



普通连续技
1. K → K → K
2. ↓ K → K → K
3. B → A → B → B
4. B → A → B → K
5. A → A → A → A

共通必杀技	使用方法
血爪阵	↓↙←+A
疾风斩	↓↘→+B
白虎崩	↓↙←+M后,再按A或B或K
白虎崩·卍	↓↘→+凰,再按A或B或K
迅雷袭	跳起上升中↓+K
PLASMA FIELD	
GREAT HASTE	SPEED UP
PLASMA STRIKE	
胧旋	↓↘→+A+B
血华爪阵	↓↙←+A+B

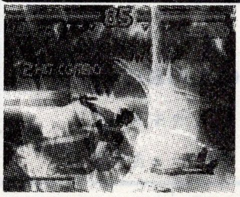
热血之赏金猎人—神崎隼人(HAYATO)



"恶之因子"觉醒—BLACK 隼人(B. HAYATO)



普通连续技
1. A → A → B
2. A → A → A → A
3. B → B
4. ↘ K → A → A
5. K → K → K



攻击速度与力量都十分均等的选手。



共通必杀技	使用方法
紫电	↓↘→+B
紫电·改	↓↙←+B
红莲	→↓↘+A 或 B
白虎炮	近敌时→←+K
阿修罗	↓↓↓
PLASMA FIELD	
PLASMA SWORD	剑巨大化
PLASMA STRIKE	**(神崎隼人)**
圆月	↓↘→+A+B
罗刹斩	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(BLACK 神崎隼人)**
红莲天破	↓↘→+A+B
华严	↓↙←+A+B



愤怒的中国籍女子—JUNE

时空的超天使—ELE

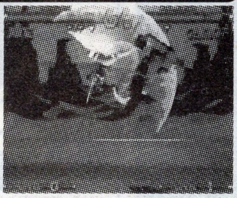


普通连续技

1. A ➡ A ➡ A
2. B ➡ K ➡ A
3. K ➡ K ➡ K ➡ K
4. K ➡ K ➡ K ➡ ↓ K
5. ← KK ➡ K



拥有速度且力量也不弱的女性角色。



共通必杀技	使用方法
STAR LIGHT SHOOT	↓↘→＋A
SHINE DREAM	↓↘→＋K
COMET KICK	↓↙←＋K
AIR STAR LIGHT SHOOT	空中↓↘→＋A
PLASMA FIELD	
RING THROWER	投出 RING
PLASMA STRIKE	**(JUNE)**
BIG PAN	↓↘→＋A＋B
HAPPY BLACK HOLE	↓↙←＋A＋B
PLASMA STRIKE	**(ELE)**
SHOOTING STAR	↓↘→＋A＋B
METEOR STEP	↓↙←＋A＋B



喜欢斗技的艺人—SATURN

土星中懦弱的王子—PRINCE

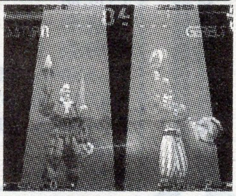


普通连续技

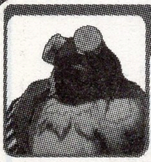
1. A ➡ B ➡ BB
2. A ➡ B ➡ K
3. B ➡ B ➡ BB
4. K ➡ A ➡ K
5. ↓ K ➡ K ➡ K



这两个人都善于远距离战。



共通必杀技	使用方法
犬之散步	↓↘→＋A 后，再按 A
ACROBAT COMBO	↓↙←＋B 连按
FIRE CRACKER	↓↘→＋K
PLASMA FIELD	
DOLL BOMB	人形爆弹发射
PLASMA STRIKE	**(SATURN)**
INFINTY · YOYO	↓↘→＋A＋B
DANCE VIZUMI	↓↙←＋A＋B
PLASMA STRIKE	**(PRINCE)**
TRICK · SUPER BOWL	↓↘→＋A＋B
ROLLING · MY · WAY	↓↙←＋A＋B



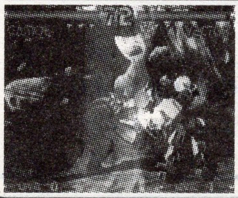
心地善良的森林战士—GAMOF

复仇的军犬—GANTETSU



普通连续技

1. AA ➡ A
2. AB ➡ BB
3. AB ➡ K
4. ↘ KK
5. K ➡ A ➡ K



投技非常丰富的两位力量型战士。

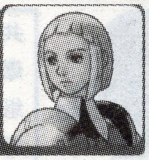


共通必杀技	使用方法
GAMO SCREW	近敌时→↘↓↙←＋K
GAMO TACKLE	↓↘→＋B
GAMO TORNADO	↓↙←＋B 连按
PLASMA FIELD	
AUTO THROW	自动投 MODE
PLASMA STRIKE	**(GAMOF)**
SUPER GAMO TORNADO	↓↘→＋A＋B
PLASMA GIANT SWING	↓↙←＋A＋B
PLASMA STRIKE	**(GANTETSU)**
10T 爆弹根性投	↓↘→＋A＋B
FLYING 岩铁 BUSTER	↓↙←＋A＋B



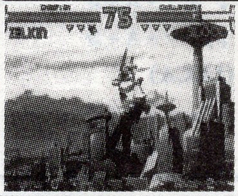
花花公子·斗牛勇士—GERELT

真红之少女剑士—CLAIRE



普通连续技

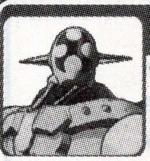
1. A → A → A → A
2. A → A → BA
3. ↓ K → K
4. K → A → B
5. K → A → A



基本技最为突出的欧洲战士。

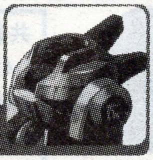


共通必杀技	使用方法
ANDALUSIA STOORM	↓↘→+A 连按,之后 B 或 K
BLOODY FLAMENCO	↓↙←+K
FLYING MATADOR	↓↙←+A
PLASMA FIELD	
BURST MODE	攻击力 UP
PLASMA STRIKE	**(GERELT)**
SPIRAL · END	↓↘→+A+B
FINAL ECSTASY	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(CLAIRE)**
THOUSAND BURST	↓↘→+A+B
SCARLET · DERU · SORU	↓↙←+A+B



没有感情的杀人机器—VECTOR

专用型 VECTOR—OMEGA

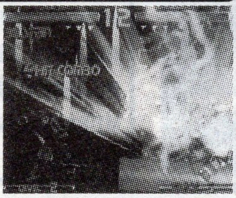


普通连续技

1. K → K → K → K
2. A → A → K → K
3. B → B → B → B
4. BAK
5. ↘ K → K



速度级慢，但是接近战十分得手。

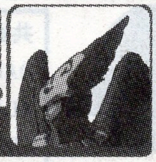


共通必杀技	使用方法
BEAM BAZOOKA	↓↘→+A
LOWER BEAM BAZOOKA	↓↙←+A
HORIZONTAL LASER	↓↘→+B
LOWER HORIZONTAL LASER	↓↙←+B
MAD BULLET	→↓↘+K
FLYING DRILL	→↓↘+K 后，↓+K
PLASMA FIELD	
AUTO FIRE	BEAM 扫射 MODE
PLASMA STRIKE	**(VECTOR)**
MEGA HORIZONTAL LASER	↓↘→+A+B
SATELLITE SHOOT	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(OMEGA)**
OMEGA SHOCK WAVE	↓↘→+A+B
MAD SPIN BURST	↓↙←+A+B



高傲的鸟人—ZELKIN

在天空飞翔的正义使者—EAGLE

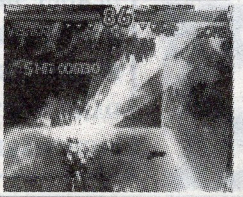


普通连续技

1. A → A → A
2. B → K → K → A → A
3. K → K → B → A →
4. ↘ AA
5. ↓ K → ↓ K → ↓ K → ↓ K



唯一能够使出空中必杀的角色。

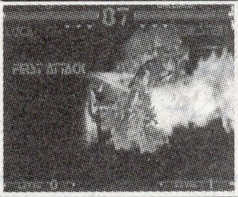
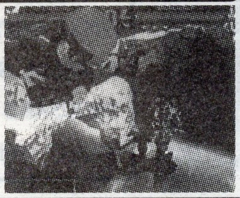


共通必杀技	使用方法
SKY JAVELIN	控杆方向+A+K
SKY DESTRUCTION	↓↘→+K
RISING BLADE	→↓↘+A 连按
PLASMA FIELD	
TRANSPLANTATION	飞行 MODE 变形
PLASMA STRIKE	**(ZELKIN)**
CRIMSON PHENIX	↓↘→+A+B
BLUE STORM	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(EAGLE)**
KAISER SKY DESTRUCTION	↓↘→+A+B
JUDGEMENT FEATHER	↓↙←+A+B

狂态的魔术师—GORE
天真的邪恶魔女—LUCA

普通连续技

1. A → A → A
2. A → B → B → B
3. B → B → B → B
4. B → A → K
5. K → K →

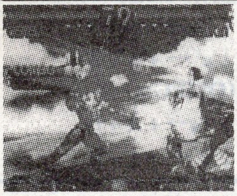

拥有无人能比的突袭战威力。


共通必杀技	使用方法
爆炎投射	↓↘→+A
组成变换	↓↘→+B
脚部回转	↓↙←+K
远心分离	对手倒下时↓↘→+K
PLASMA FIELD	
GIANT ATTACK	巨大化
PLASMA STRIKE	**(GORE)**
流星招来	↓↘→+A+B
暗 黑吸引	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(LUCA)**
岩石崩落	↓↘→+A+B
狱炎烧却	↓↙←+A+B

悲剧的黑暗英雄—BLOOD
疯狂·摇摆—SHAKER

普通连续技

1. A → A → A
2. A → B → B → B
3. B → B → B → B
4. K → K → K
5. ↘ K → K

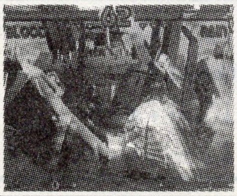
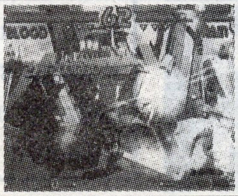

使用武器很长而且判定也很强。


共通必杀技	使用方法
DARK SURPRISE	↓↘→+A
FAKE BLADE	↓↙←+A
EVIL STORM	↓↘→+K
FATAL EDGE	→↓↘+A
TELEPORTATION	↓↙←或↓↘→+M
PLASMA FIELD	
TIME STOP	时间停止
PLASMA STRIKE	**(BLOOD)**
RISING TORNADO	↓↘→+A+B
BLOODY BLADE	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(SHAKER)**
MURDEROUS VULCAN	↓↘→+A+B
DARKNESS ARM	↓↙←+A+B

苏醒了的恐怖魔人—BILSTEIN
第四帝国之亡灵—GHOST OF BILSTEIN

普通连续技

1. A → A → A → A
2. B → A → A → A
3. K → K → K → K
4. ↙ B → AA
5. ↘ BBB


虽然速度不快，但各方面非常优秀。


共通必杀技	使用方法
DARK VORTEX	↓↘→+A
BLAZE SWORD	→↓↘+A
FINAL BILSTEIN	→↘↓↙←+K
GIGANTO ARMOR LAID	↓↓↓
PLASMA FIELD	
INFINITY POWER	技的棒变成无限
PLASMA STRIKE	**(G·BILSTEIN)**
DEADLY BREAK	↓↘→+A+B
NIGHTMARE BLAZE	↓↙←+A+B
PLASMA STRIKE	**(BILSTEIN)**
DARK VORTEX·END	↓↘→+A+B
NIGHTMARE BLAZE	↓↙←+A+B

NAMCO



包括"铁拳"系列、"刀魂"系列，
新作"野心之战"等



铁拳系列综述

TEKKEN



铁拳 Ⅰ

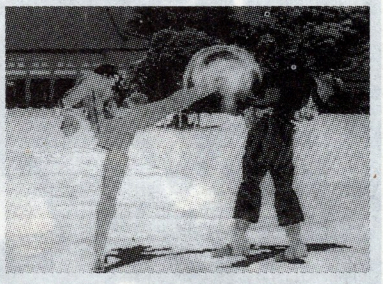
STORY 大约在50年前，黑道中有一位拢断了所有黑暗生意的大财阀，他的名字叫——三岛平八。

作为黑社会的首脑人物，三岛平八不仅拥有强大的财力与人力，只在武术方面“三岛拳”的刚劲迅猛就已远今闻名。

“要想在黑道中生存，就必须心狠手辣，不能有任何仁念存在。”三岛平八不只是这么说，也完全是这么做的，不说他是如何成为黑道霸者的，单看他是如何对自己的儿子就可知道。

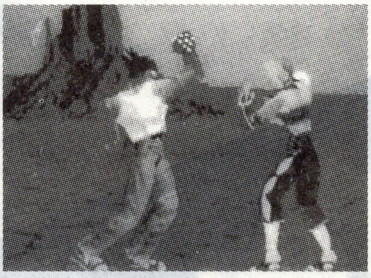
他的儿子三岛一八在幼年时便被父亲扔出了家门，至于原因平八是这样解释的“狮子为了自己儿子的发展会把它抛下山崖，我也是这个意思。”但了解平八的人却说：“他只是怕这个儿子会成为他的负担罢了！”

三岛一八从一位豪门巨富的贵公子变为了一个流落街头的流浪儿，幼小的心中留下了对他父亲深深的恨意，也正是这种恨意支持着他来生存的意念，否则一个幼儿根本无法在这残酷的社会中活下去。

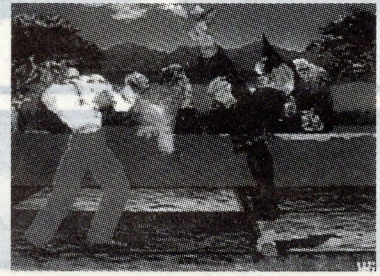


时光流逝，一八已长成了一个强壮的青年。也许是因为体内流着的血，一八在练武方面的天赋是无与伦比的，现在的他的力量已是难以估量的了。伴随着武力的增长，一八心中的仇恨也逐渐澎涨——“是时候找这个老家伙算帐了！”

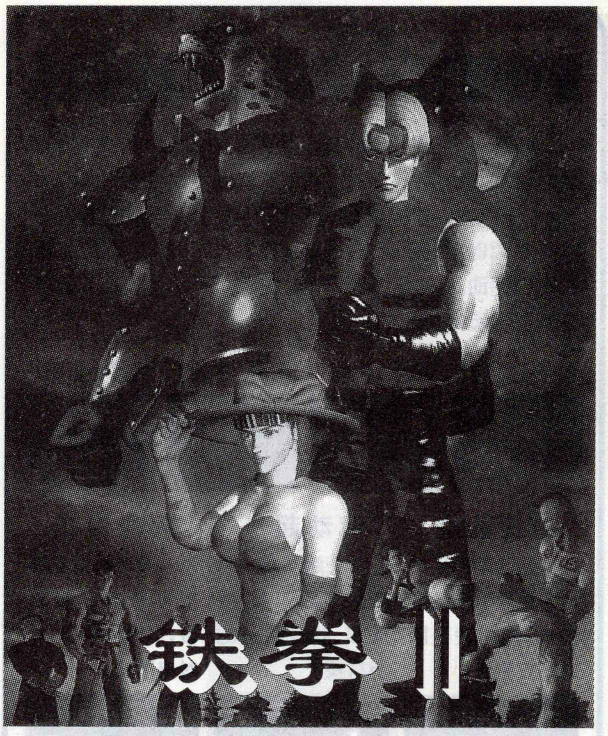
在这近二十年的时间中，“三岛财团”继续扩张实力，霸主的地位越来霸占稳固了。这期间，平八收了一个义子——李超狼。超狼之所以能被平八看中，并不是因为别的什么原因，办因为实力。无疑，无论才干还是武艺，超狼的实力都是仅次于平八的，他被公认为平八的继承人。然而，超狼却知道平八还有一个亲生儿子，三岛一八的存在无疑对其地位有很大的危胁。“干脆搬倒三岛一家取而代之！”这就是李超狼心中的誓言。



有一天，三岛平八突然决定要召开一个决定谁是这世上最强者的武术大会，定名为“铁拳”。然而大会的目的只这么单纯吗？这就不得而知了。于是，世界各地的武术家们为了种种目的在“铁拳”大会上碰面了，其中有一个年青人，他就是为了向父亲报复而来的三岛一八。既然一八来了，超狼自然不会没有动静。这样，一场错踪复杂而又轰轰烈烈的“铁拳”大赛就这样展开了。



铁拳的历史就此展开！！



STORY

"铁拳"第一次大会的几年后，三岛一八回想起当时的情形……

大会上出现的武斗家们果然个个都是高手，每一战的获胜都异常的艰辛，特别是一个与自己年龄相仿的青年——李超狼。超狼不仅武艺高强，而且拳脚间还带着深深的恨意，这种意念几乎击败了自己，但自己的恨意也并不输于他呀！对父亲的恨意……这场激斗终于结束了，李超狼躺在地上一动不动。就要面对父亲了，这近二十年的恨终于要有一个了断。父亲，不！三岛平八不愧是被称为霸者的人，他的霸气与武力都是凌驾于所有人之上的，也在我之上。面对着自己的父亲与仇敌，我全力挥拳，然而我一向引以为傲的功夫在他面前竟成了小孩子子的把戏，我几乎没有了反击的能力。这时一种意念忽然涌现并控制了自己，我感觉到这是一种不属于自己但却是在自己体内发出的邪恶意念。这种意念引导着自己作战、疯狂的作战。终于，我打倒了平八，并且——杀死了他——我的父亲……然后我就接收了三岛财团的一切，但父亲的尸体却神密失踪了，也许他并没有死吧。

"然而，那时的邪恶意念究竟是什么呢？"

这个问题在几年来一直困扰着一八，他发现自己体内也许还有另一个灵魂。为了验证这个想法，一八认为有必要重温一下当时的感觉。"就利用三岛财团的财力，再举行一次铁拳大会吧！"这便是第二界"铁拳"大赛的由来。

世界上最强的格斗家们再次聚集在一起，为了各自不同的目的来参加第二界铁拳大赛。在这些格斗家中有两个人引起了一八的注意，其中一个是带着大自然气息的美丽少女——风间准，因为她曾是一八幼年流浪时代的玩伴。而另一个竟然就是他的父亲三岛平八！他果然没有死……

在大会期间，大会的组织者三岛一八曾经一度神秘的消失过，而这一段时间也没有人看到风间准的踪影，谁也不知道他们曾经发生过什么事。但众人皆知的却是第二界"铁拳"大会是以三岛平八战胜魔化后的一八获胜而告终，而一八也长眠于火山之中。

究极连续技

铁拳 II的画面水平在家用机的 3D 格斗游戏中可以算是一个革命，所以吸引了大量玩家的观注，迄今仍有不少玩家在玩这款游戏。这里，我们将其中某些超强的连续技给大家作一个介绍，希望能对您有所帮助。



○○□、→→□、→→□、↙△×□

本招威力 **114**，属于一击即可将敌人从满血打死的究极招术。但出招时第一招○○□中最后一式有可能被防御，这样连续技将无法完成。



×△□、←○×、↘×□

本招威力也是 **114**。出招的要点是将敌方打至浮空后，用膝盖进行追打时不要打出第三式，然后算好敌方落地时间使用最后一式扫腿上勾拳进行攻击，一招致命。



↓蓄、上升途中△□□、↓○□、↘□+△

↘↘△+○、↓○□、↓○□、↘□+△

老王的连续技是所有人中最实用的，因为在第一招击中后后面的招术是无法被拆解的。上线招术威力 **96**，用于防御敌方下段攻击后效果最好；下线招术威力 **117**，一击必死，注意在第一招背摔后要用快跑接近敌人，然后才可跟出接下来的连续技。

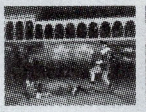
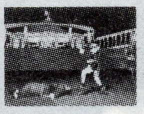
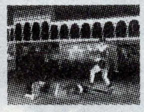
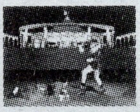


铁拳 **3** 的故事大家在通关后想必都已了解了，这里就不详述了。铁拳 **3** 的系统基本与前两作没有太大差别，提高的地方在于起身方法、侧移动以及远距离冲走追打的判定有所改变。对于真正的铁拳玩家来说，必须要了解这些系统，才可以巧妙的使用技巧，克敌致胜。

所有的铁拳玩家大概都知道，铁拳中 **COMMAND LIST** 中所介绍的 **COMBO** 并不都是真正的连续技，在其发招过程中基本都可被敌方普通技中断，而真正的连续技只有一种，就是浮空追打。我们用以后的幅面，为高级玩家——例举每个角色的空中追打技，帮你进入达人境界。

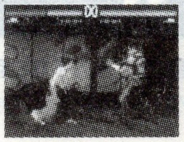
起身

被敌人击倒后会有四种卧倒的姿势，分别如下图。每种姿势都有其固定的起身方法，但起身前要尽早回复角色意识，这一点是共通的。遭到重击后的角色，在摔倒的同时也会处于暂时的玄晕状态，表现出来的方法就是倒在地上暂时无法活动。此时连打△即可尽快回复意识，然后输入起身指令则可起身。

仰卧（足侧）	仰卧（头侧）	俯卧（足侧）	俯卧（头侧）
			

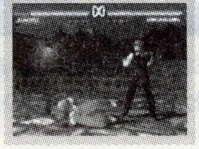
普通起身

倒地角色连打△恢复意识后继续按△，角色会在原地站立起来。



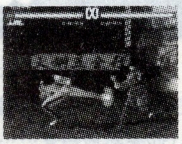
滚动起身

在起身时按方向键+□则可进行侧滚，躲避敌方的追打技。



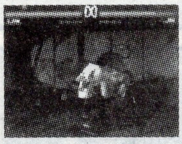
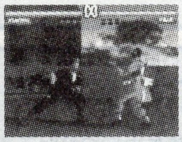
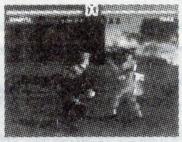
起身攻击

起身时按腿键则可发出起身攻击，○对应中段，×对应下段。



侧移动

侧移动在铁拳 2 中也有角色可以使用，但在本作中已变成了所有人都可以使出的普通技巧。使用方法为↑↑或↓↓，这个指令的输入要求速度很快，否则会被机器误认为是跳跃或下蹲指令。在侧向移动时可以躲过敌方的某些攻击，但并不能用于完全回避。对于某些角色侧移动时可以发出平时所没有的必杀技，要好好掌握。

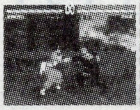
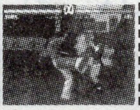
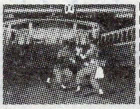
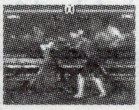




侧移动可以用来反击直线的攻击。敌人作出直线打击技时，迅速使用侧移动，在于此时攻敌不备。

如果敌人使用的是旋转类攻击即横向攻击时，使用侧移动基本都会被击中，还是不使唯妙。

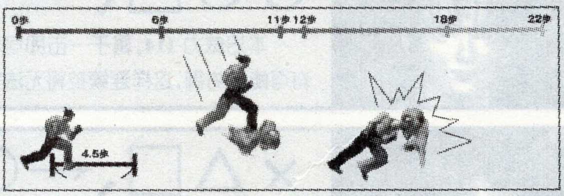
不必非在躲避时才使用侧移动，有的角色的固有技必须在侧移动时才可以使出，比如雷武龙。

在侧移动时如果突然按→或←，侧移动姿势可以被中断，变为向前或向后的滑步疾冲，很突然。

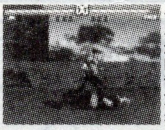





冲走追击

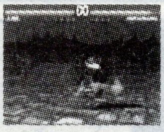
使用直线重击（比如崩拳）打倒敌方后，敌方会向后滚动至很远距离，此时按→→则可进行冲走追击。追击的方式根据冲走的步数而改变，总共会有五种变化，下图中所表示的就是这五种不同的追击方式。



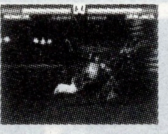
注：在 11 步与 12 步之间会出现将对方按倒在地的追击方式，加上图中所表示的两种追打，这三种方式是根据步数不同而变化的；另有两种追击方法只需跑出 4.5 步以上即可使出。

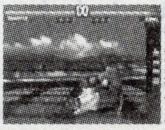


←冲走时敌方未能起身可使出。

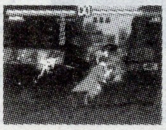


←跑出 4.5 步以上按键使用。





←将对方按倒后可使用多种不同方式追打，方法是按不同次序按钮，其中可使用组合按键。



←12 步以上即可使出冲撞攻击，这种攻击属于防御不能技，根据跑动的步数还可增加撞击威力。

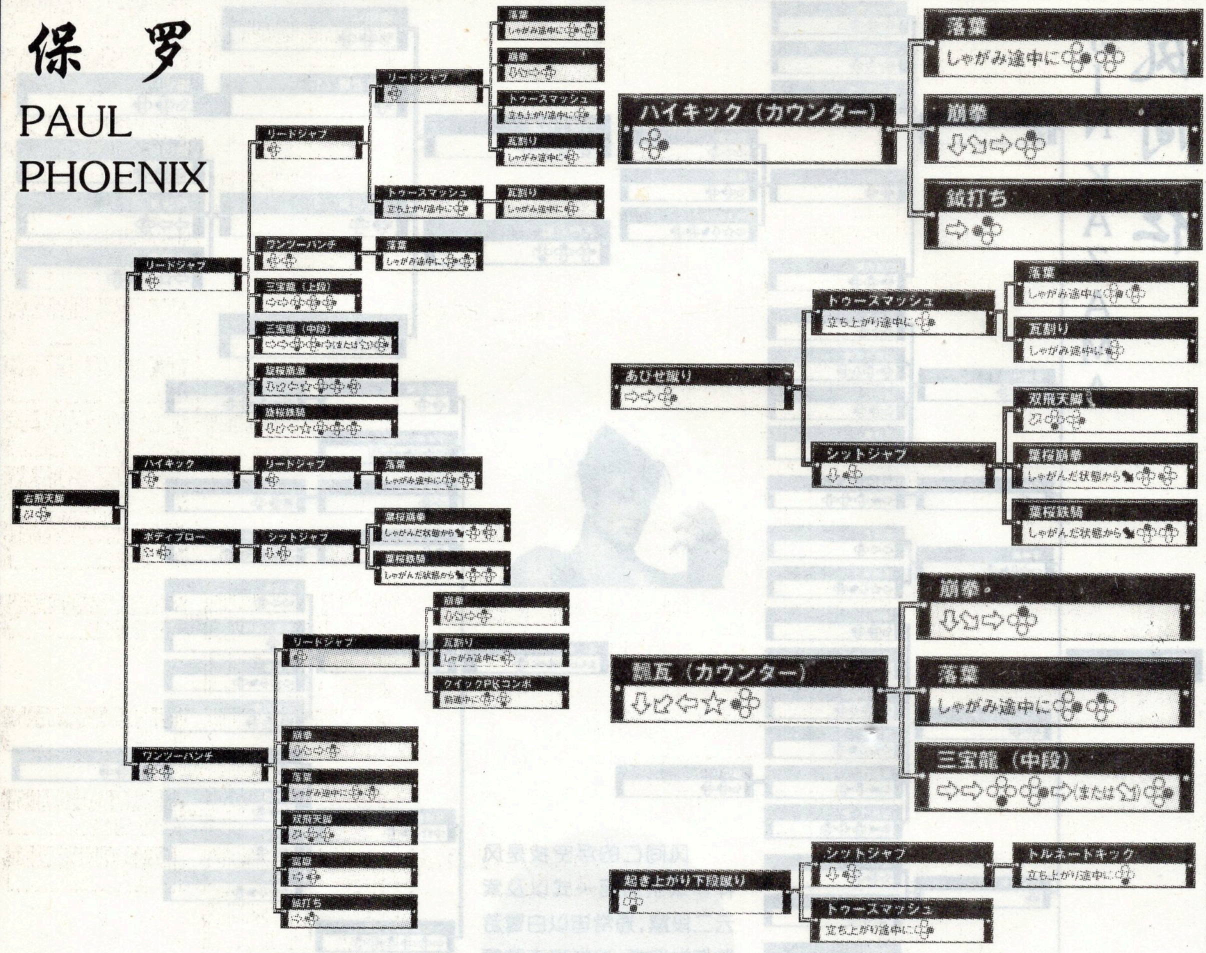
风间仁 JIN KAZAMA

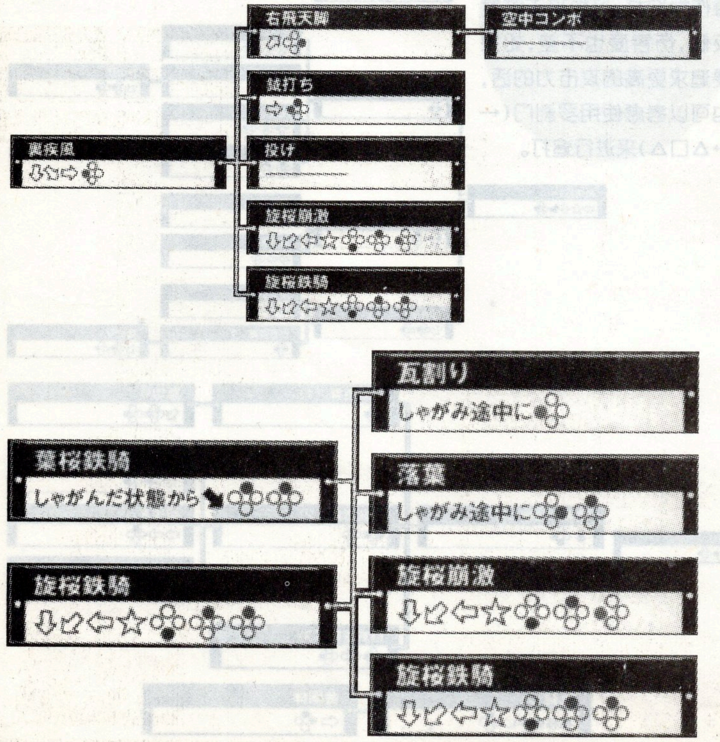


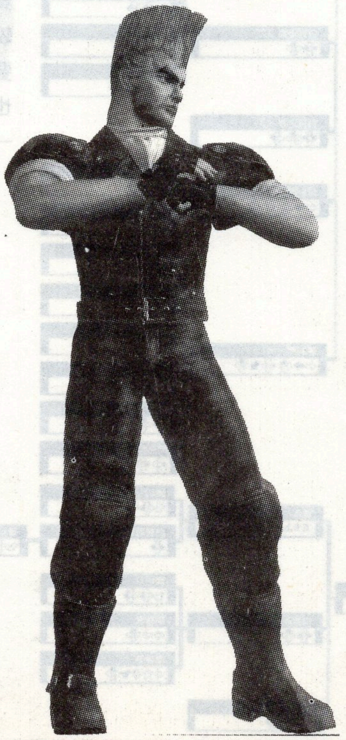
风间仁的浮空技是风神拳或奈落第一式以及紫云二段蹴，通常皆以白鹭游舞作为追打，这样攻击难度较低，伤害度也不差，如果要追求更高的攻击力的话，也可以考虑使用罗刹门(←→△□△)来进行追打。

保 罗

PAUL PHOENIX

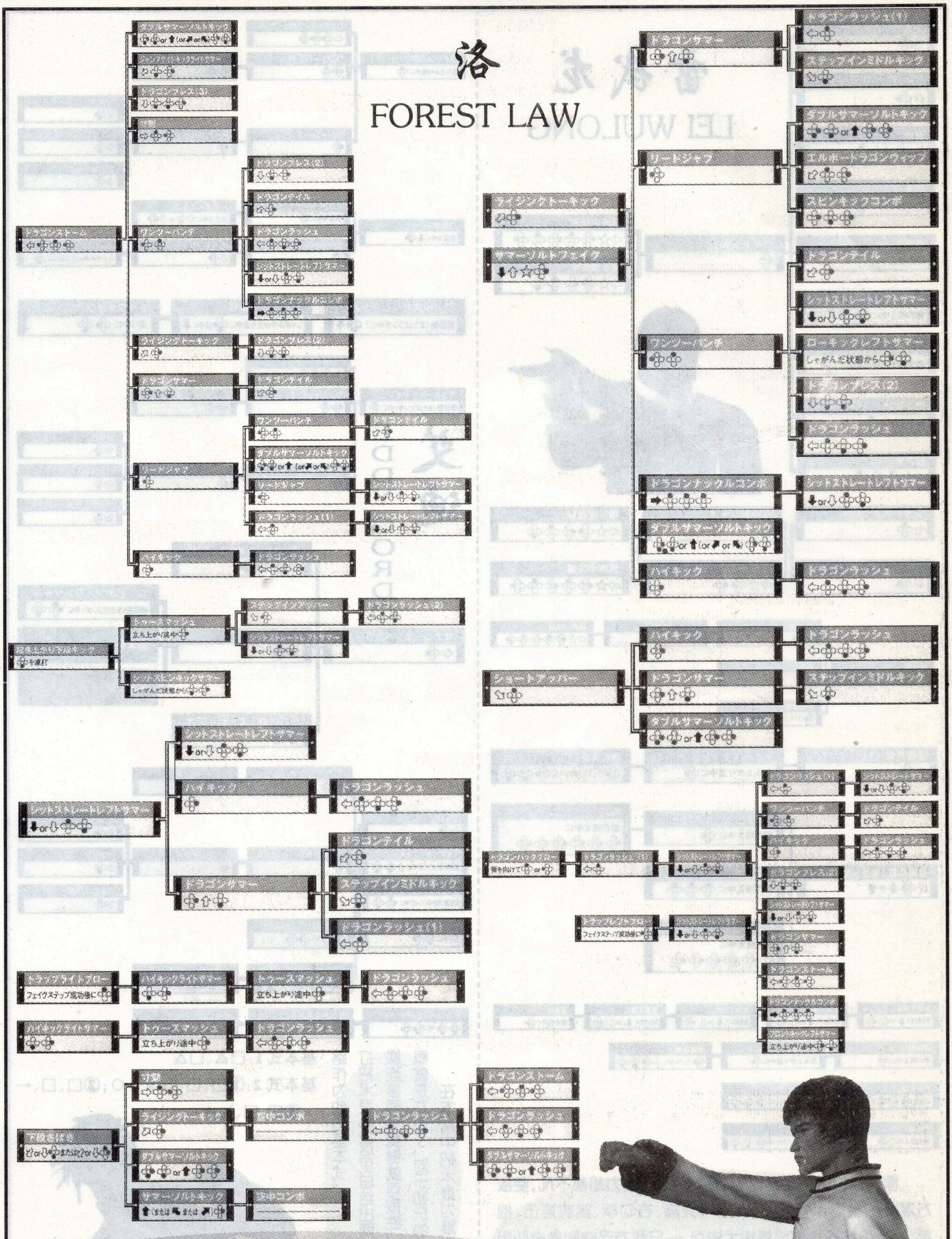






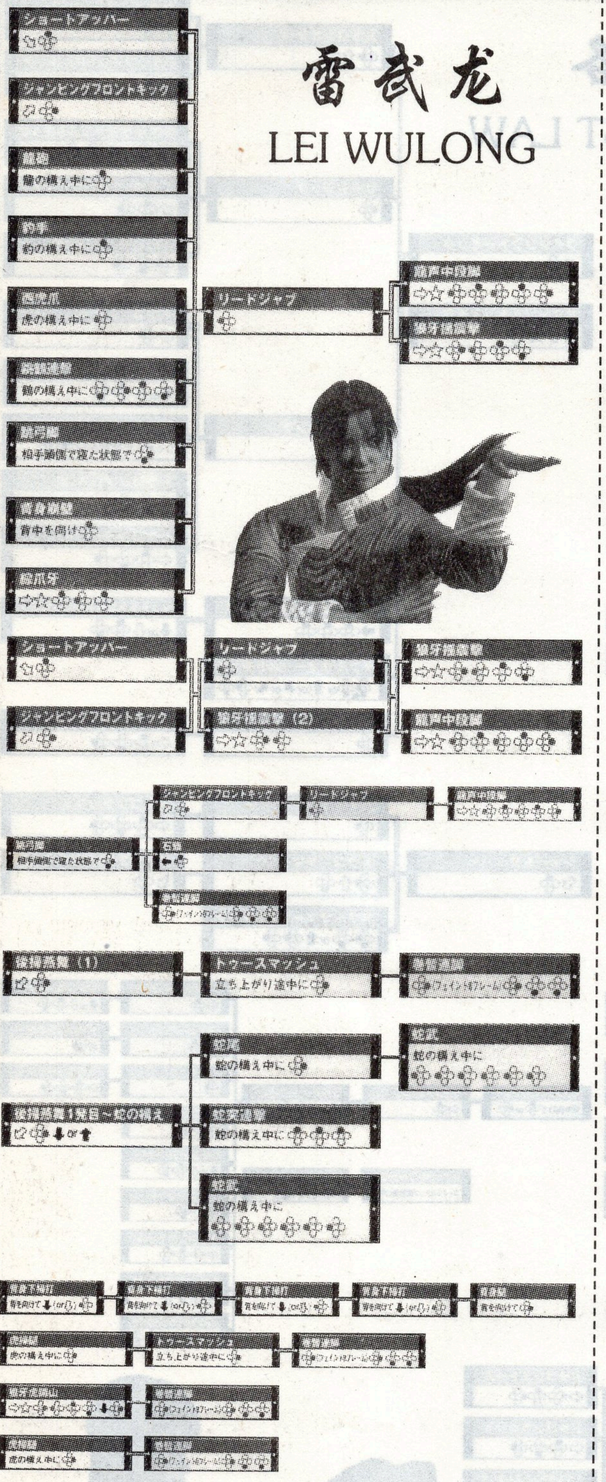
保罗的基本战法是应考虑在地面战时直接以崩拳出击，一击毙敌，空中追打并不其长项。不过在有机会将敌方用右飞天脚或里疾风之类招数打至空中时也不要放过机会，在追打的最后最好使用崩拳一类强力招术以增加伤害度。

洛
FOREST LAW

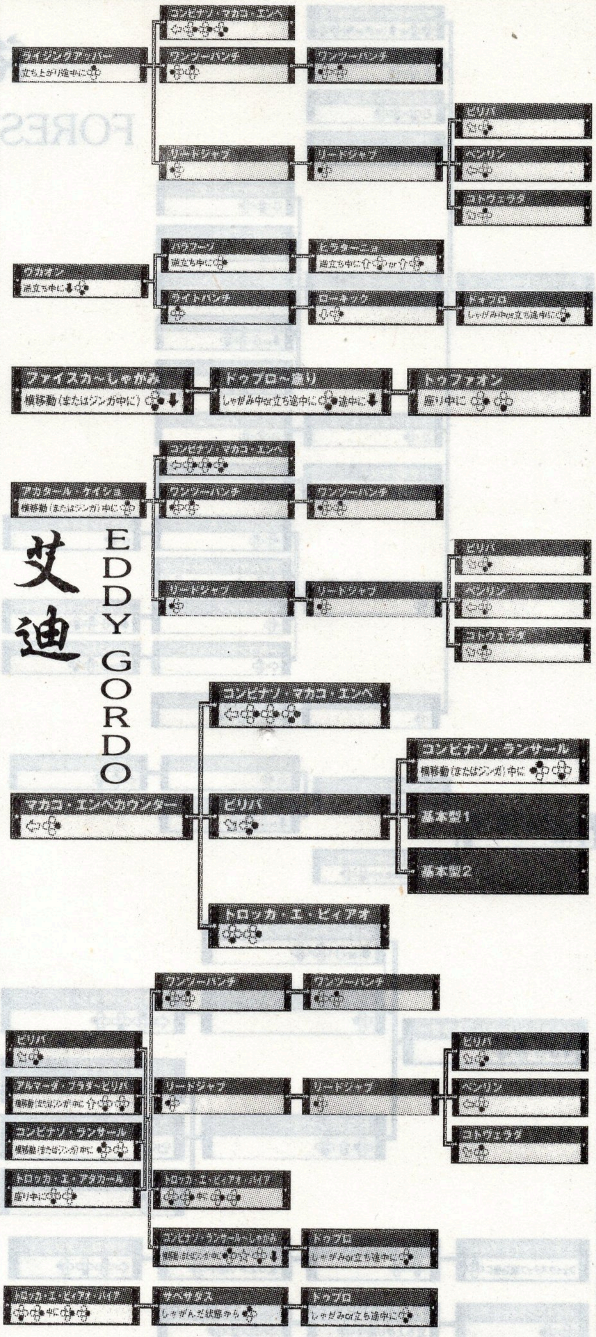


本代的洛是铁拳 2 中洛的儿子，此次代父登场武术流派基本上继承父业，只是脚刀的威力被大大削弱，但其它连续技的增多使其综合实力没有多大变化。他的空中技可由以←起手的连续技接出，接续难度不算太大，是较好练的人物。

雷武龙
LEI WULONG



艾迪
EDDY GORDO



雷武龙的空中追打连续技并不多，但威力却都不凡，使敌方浮空的技巧很多，比如用右飞天脚、右勾拳、跳鹤连击、抱手、西虎爪或背身崩壁等招术皆可。一旦敌方浮空则考虑使用攻击次数较多的龙声中断脚或狼牙摇震击进行追打，这种攻击难度不大，较易实现。

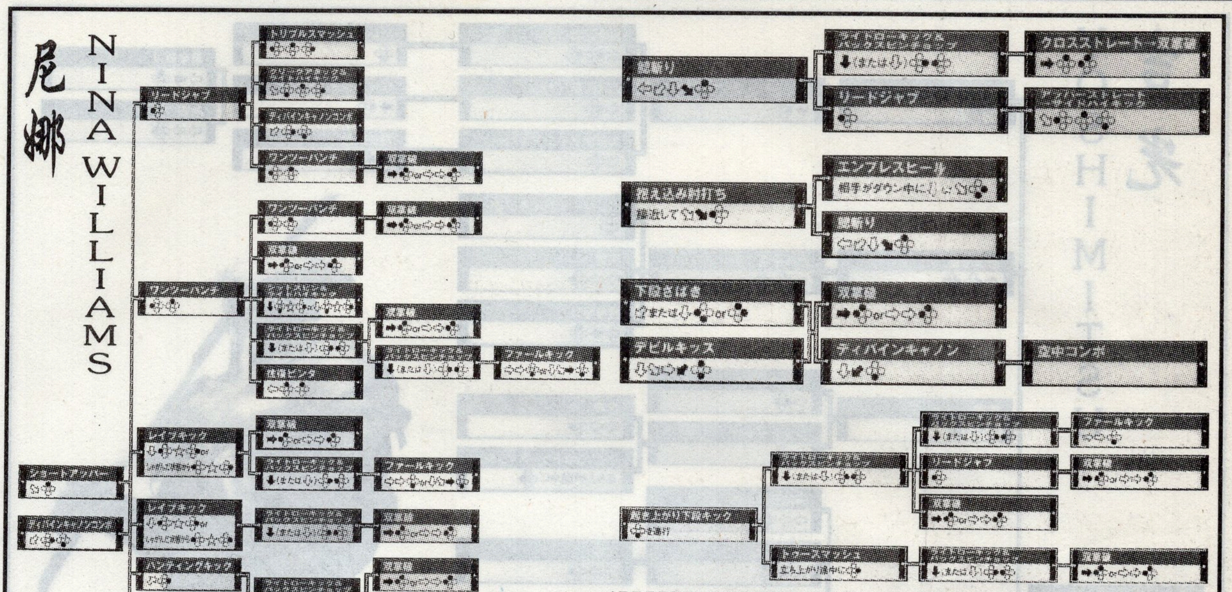
在本篇中招术最为难以琢磨的大概就是艾迪了，对于初玩的生手只需交换连接两个腿键就可取胜。他的空中追打招术很多，这里总结出两个常用的套路作为他的基本式。

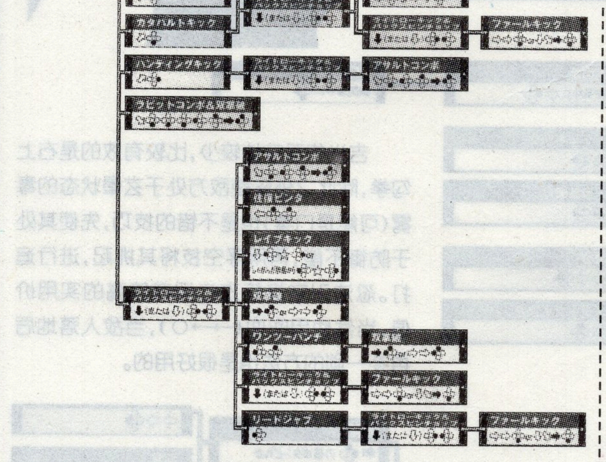
基本式 1：□△、□△

基本式 2：①□、□、↘×+○；②□、□、←×③□、□、↘△

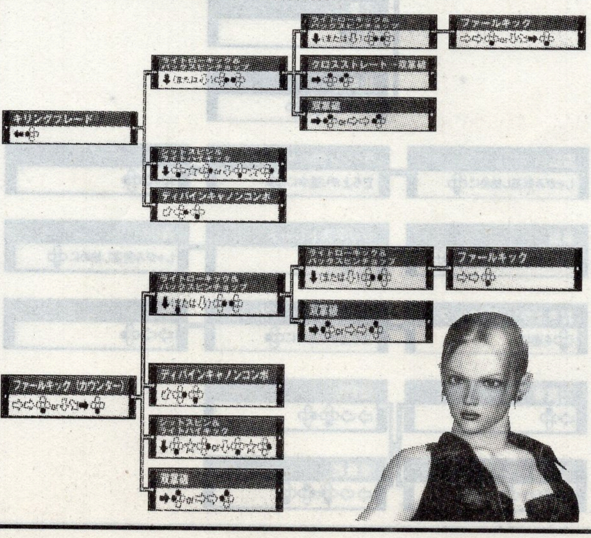


尼娜 NINA WILLIAMS

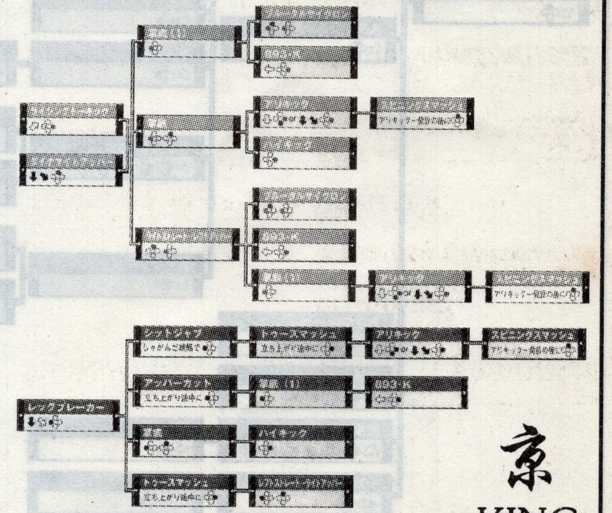


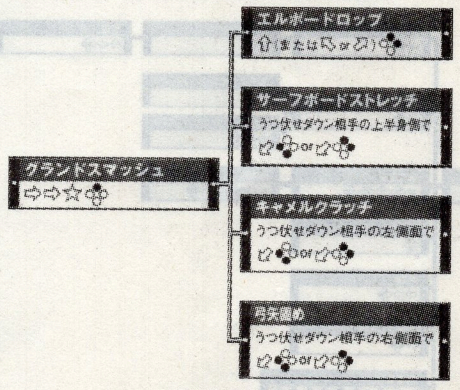


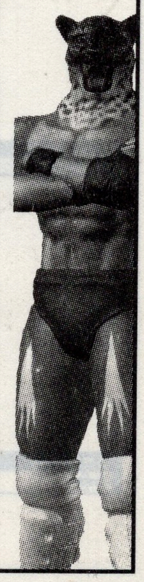
尼娜的暗杀术非常可怕，关结技、锁骨技是其成功的重要标志。普通技威力较小，所以在追打时要尽量增加其追打的攻击次数，以求累积较高的杀伤力，当然在最后使用双掌破一类威力较大的单击技巧也有不错的效果。



京 KING

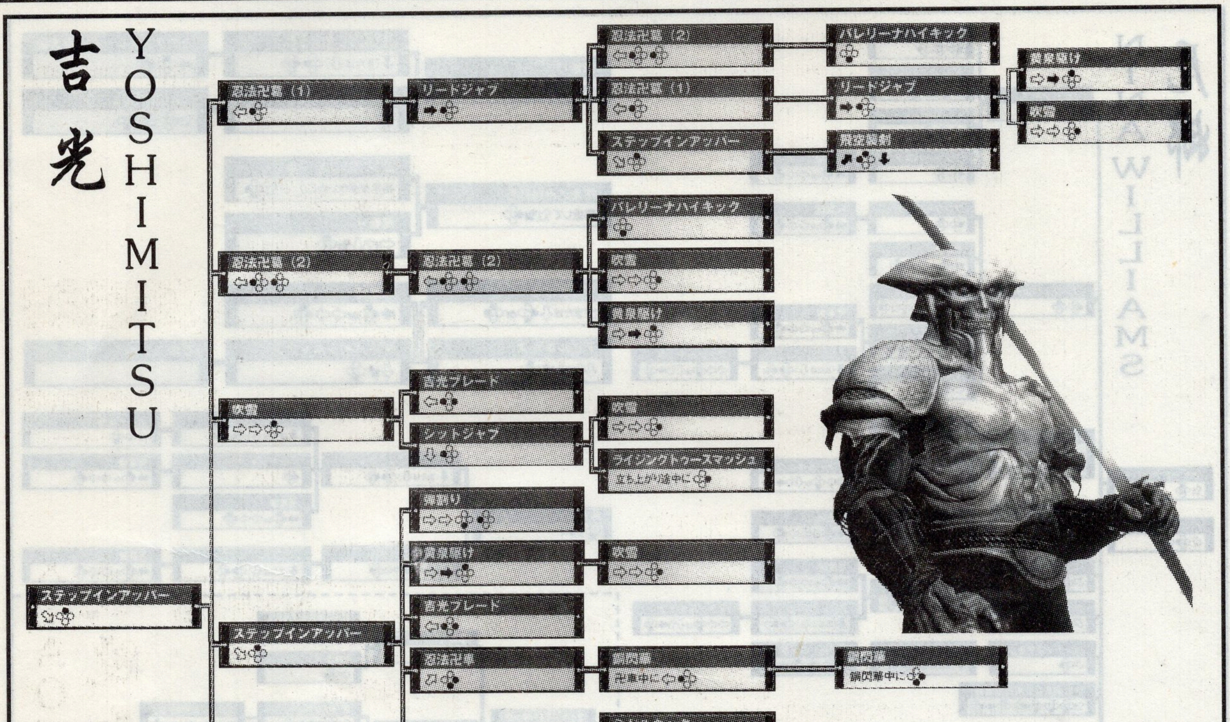


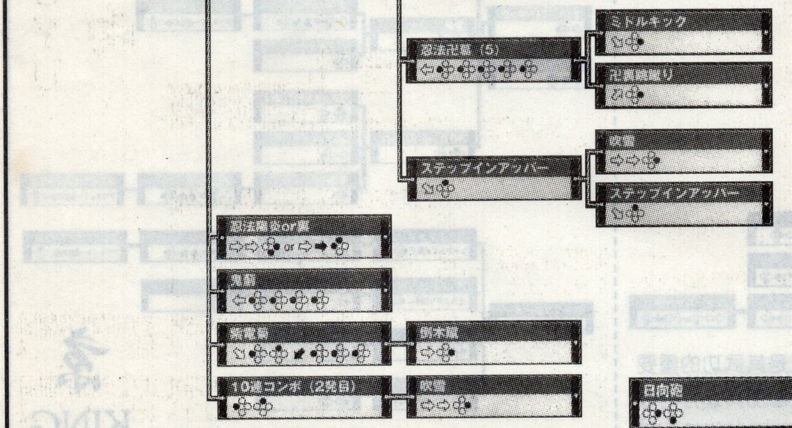




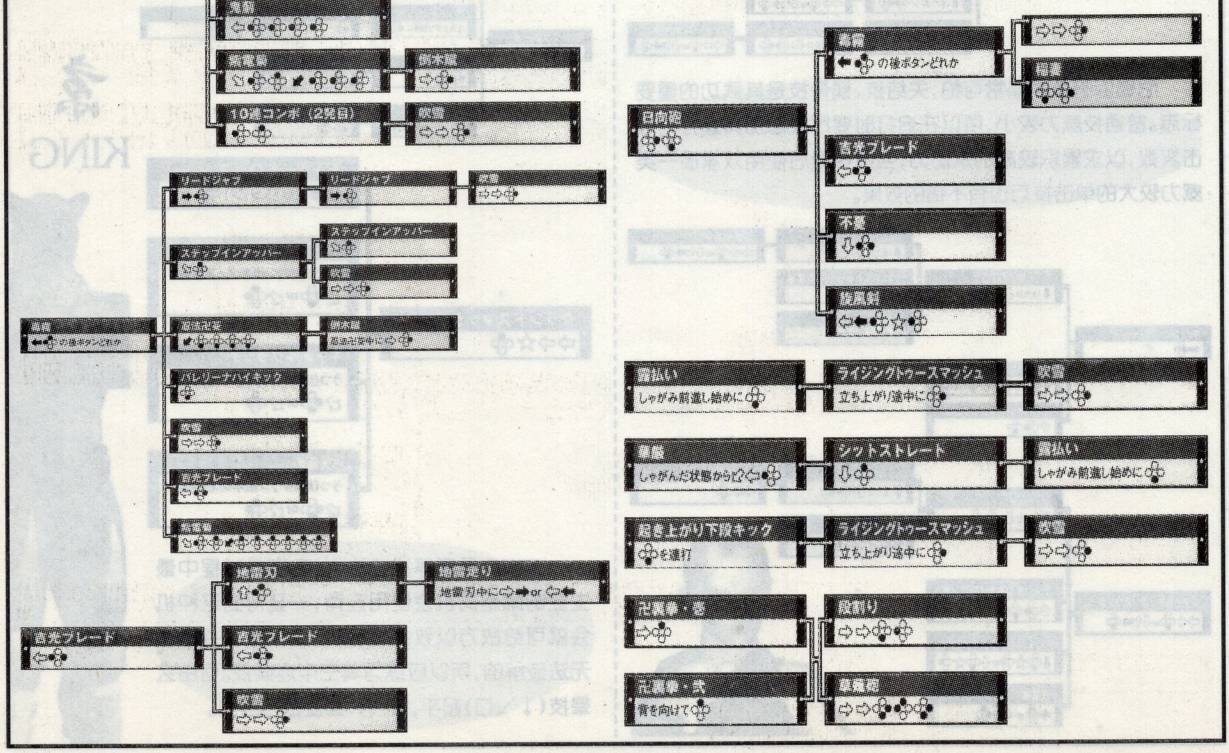
KING 是背摔技的达人，在实战过程中最主要的就是找机会使用连背，一旦得到这种机会就可给敌方以致命伤害，但这种技巧并不是无法破解的，所以应练习其空中连续技。可由玄晕技(↓↘口)起手，接飞天脚使敌方浮空。

吉光 YOSHIMITSU





吉光的浮空技较少，比较有效的是右上勾拳，除此之外先使敌方处于玄晕状态的毒雾(可能是口臭)也是不错的技巧，先使其处于防御不能，再用浮空技将其挑起，进行追打。忍法卍字旋转攻击拥有较高的实用价值，当然使用吹血(→→○)，当敌人落地后再补一剑的方法也是很好用的。

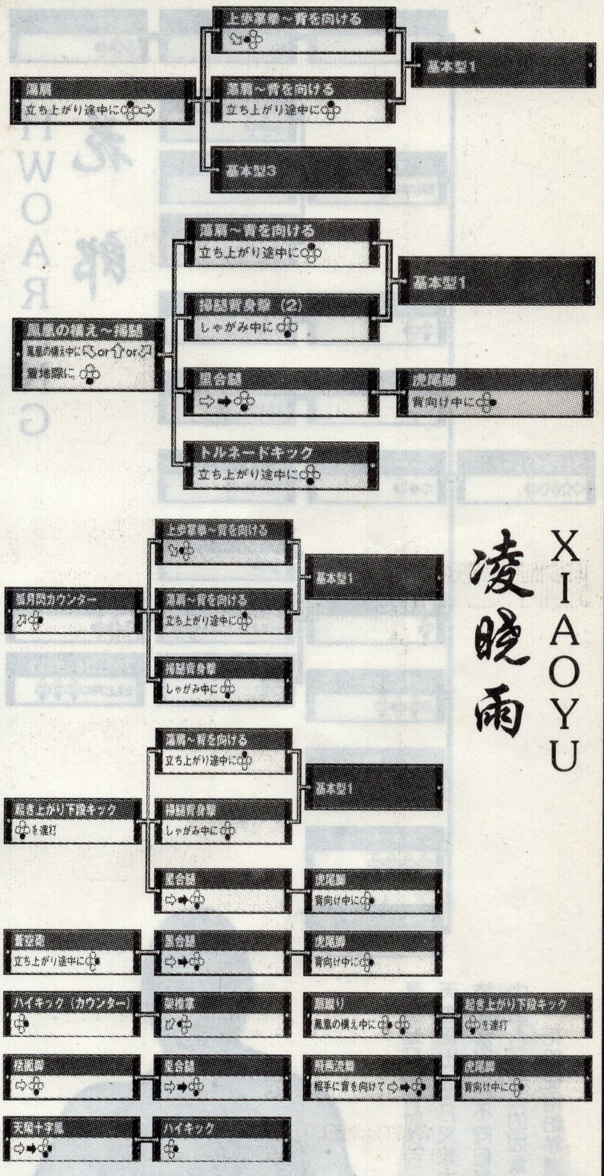


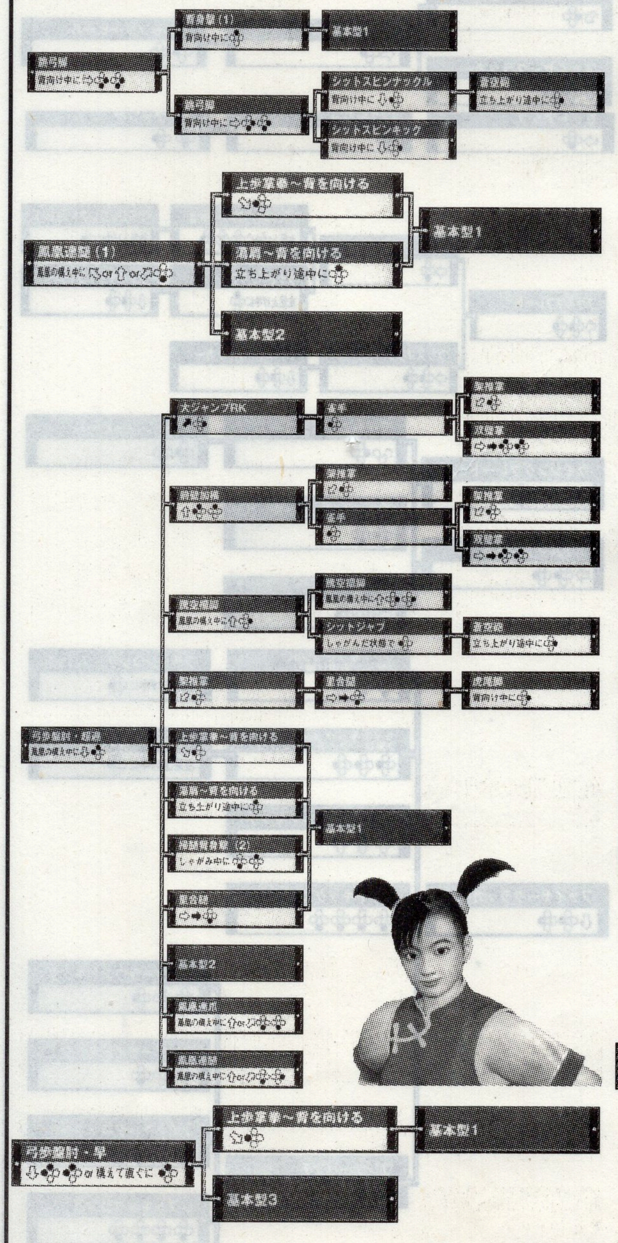
凌小雨的格斗流派是中国武术，招术灵活多变，而且判定较高，空中追打技尤其是其特长。由于她的空中追打套路较多，所以我们在这里将其较固定的追打套路总结为三套基本型，灵活运用这三套基本型会使她的攻击更加华丽。

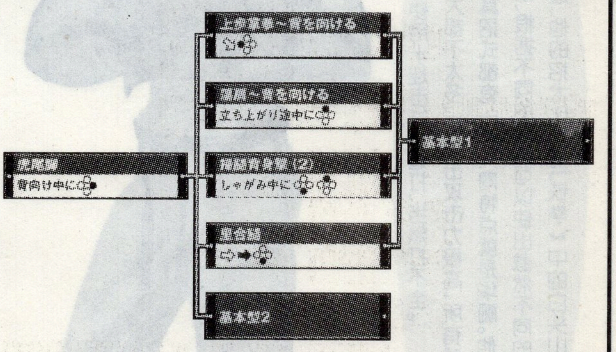
基本型 1：由背向时背击掌开始①△、△、△□○；②△、△、△、△、○；③△、△□、→→□ + △、□ + △④△、△、△、△□

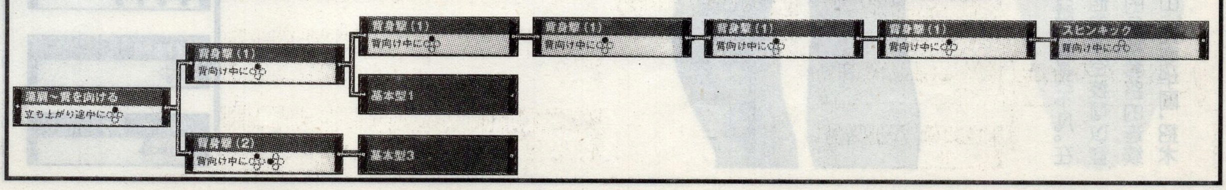
基本型 2：由雀手开始①□、□△、↙□；②□、□△、→→□ + △、□ + △

基本型 3：由雀连手开始①□△、↙□；②□△、→→□ + △、□ + △

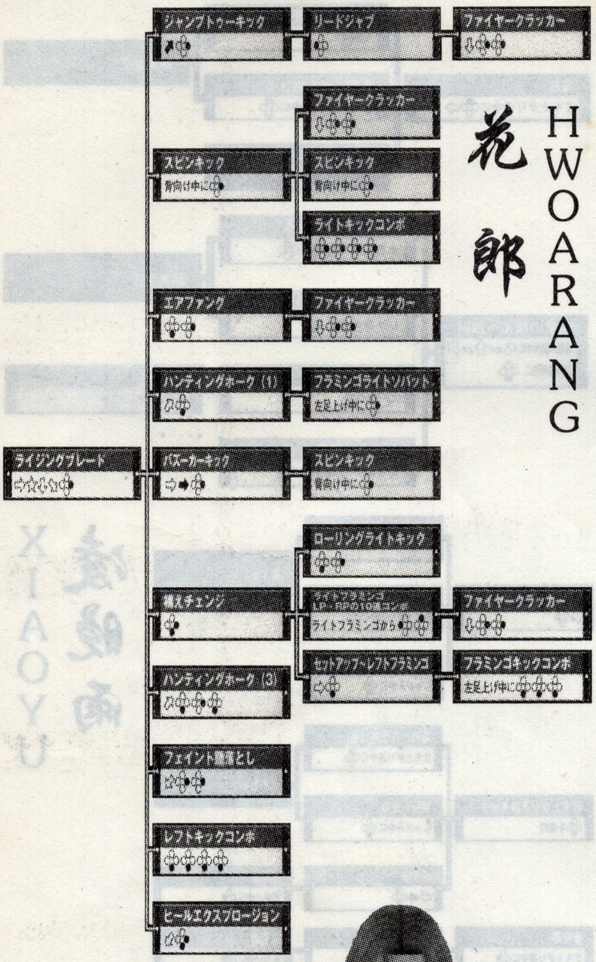


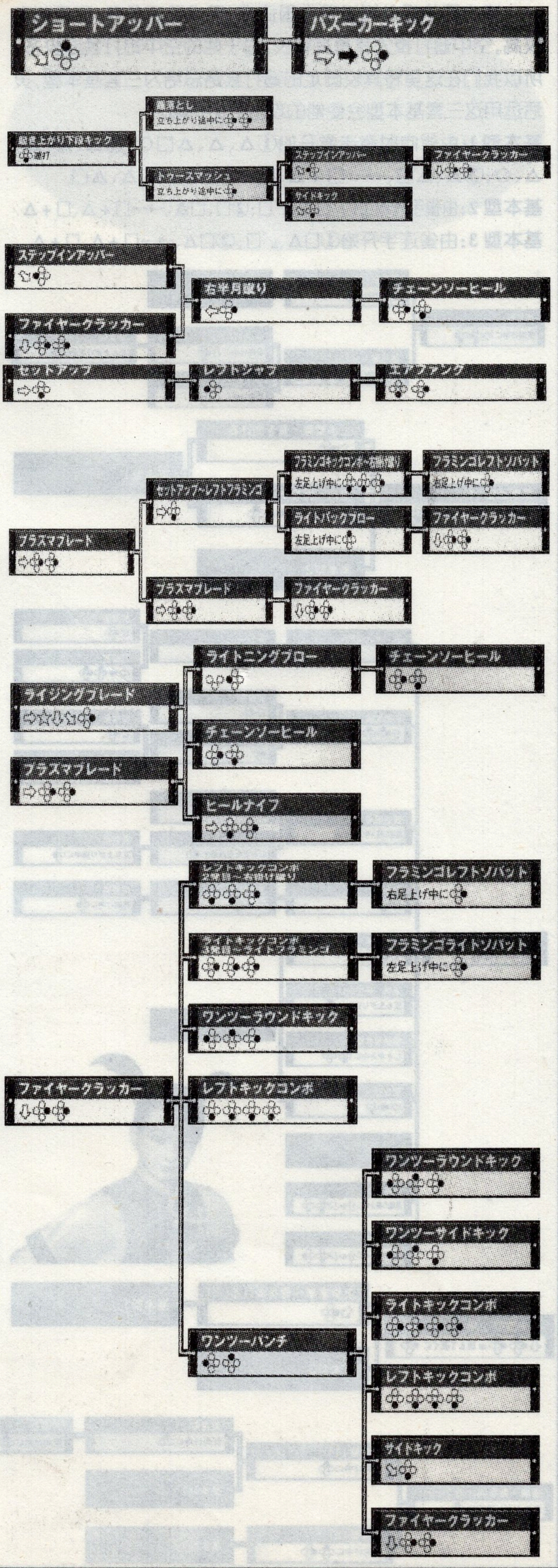






花郎 HWOARANG



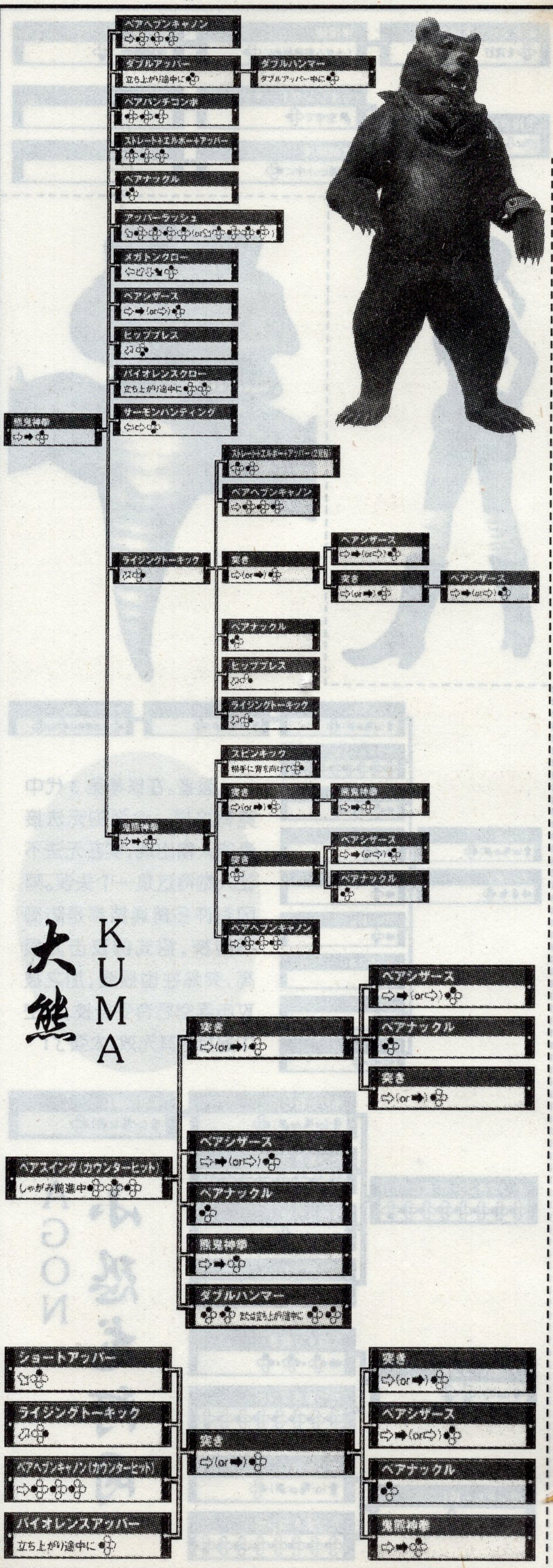




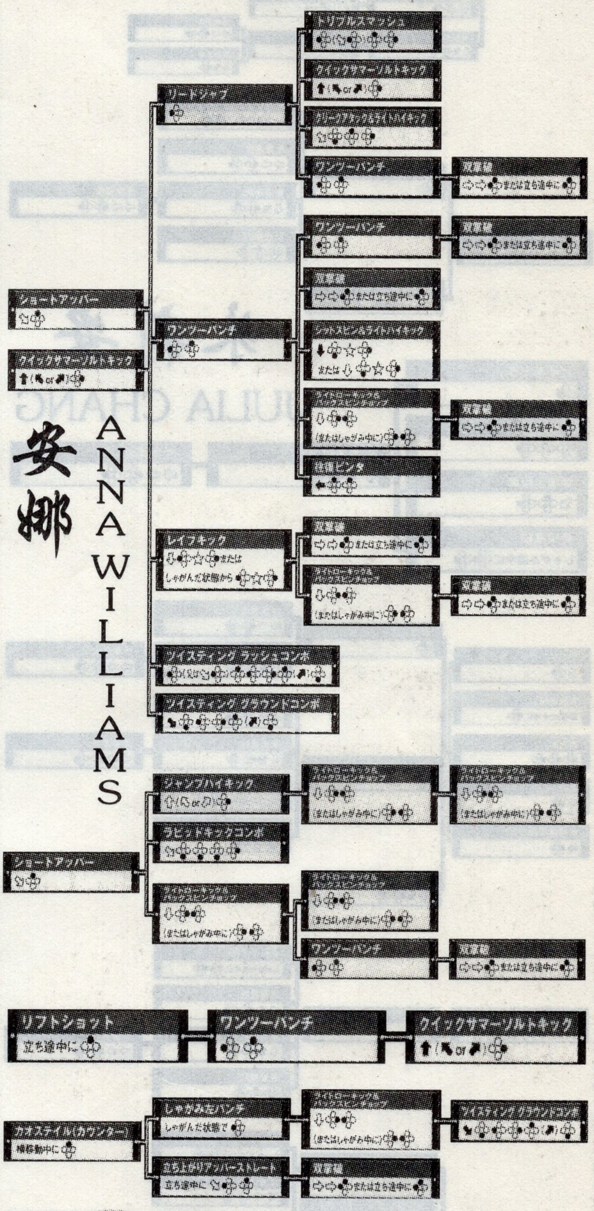
花郎使用跆拳道，他的招术比其师『铁拳2中的白头山』还要华丽，招术中加入了架式的因素，根据不同的架式可以使出截然不同的各种套路的连续技，虽然套路不同但其招式都有一个共同特点就是华丽。他的浮空技可以登天脚接出，追打次数大都不太多，但单击攻击力极高，所有威力着实不凡。在浮空追打中有时还可使用十连击进行追打，当然打不全。

看 **KUMA** 的体形就知道这是一位蛮力型的选手，它的单击攻击力超群，但是连续技不多，空中追打就成了它主要的连续技。熊鬼神拳是一招象名字一样有威力的拳法，不仅拥有强大的攻击力还可使对方浮空，然后接出多招连续技。

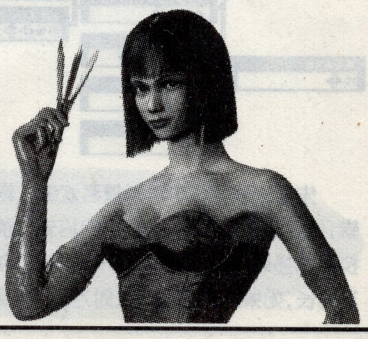
大熊 KUMA

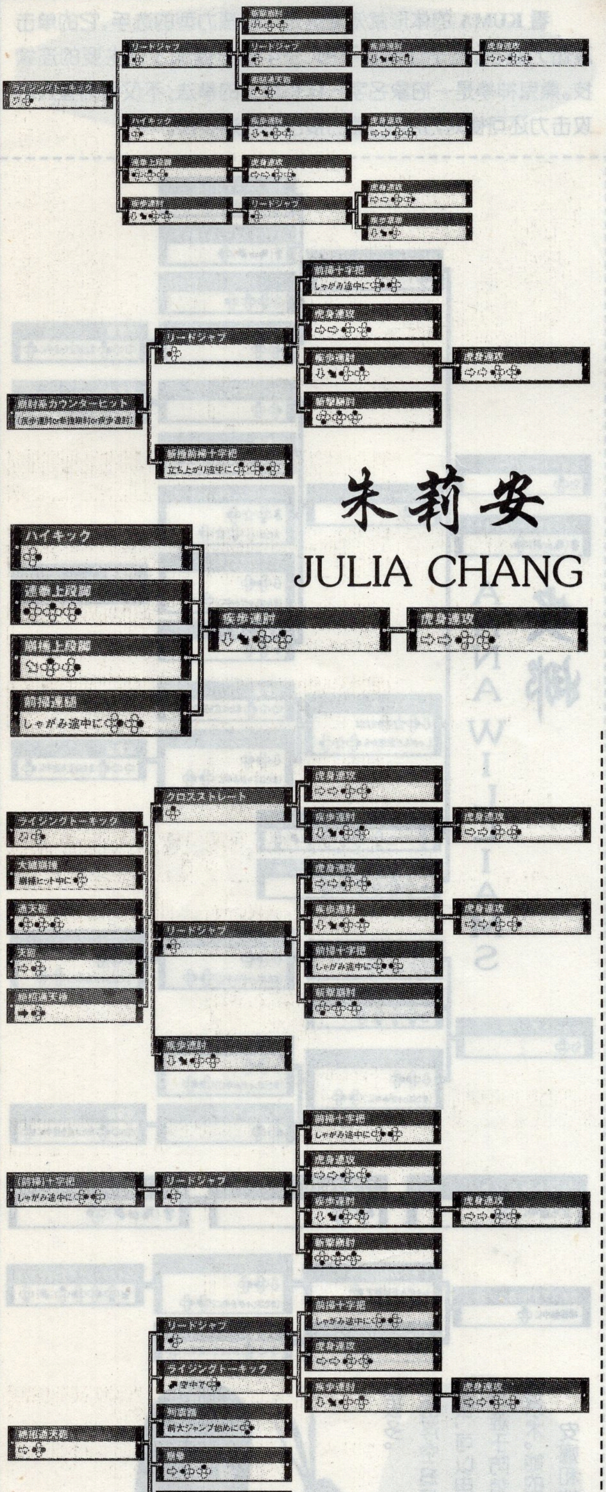


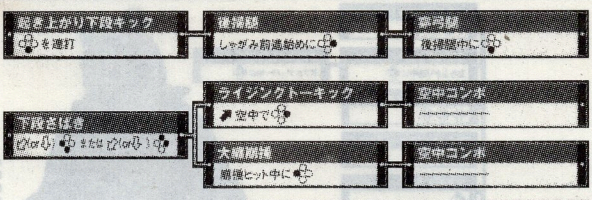
安娜 ANNA WILLIAMS



安娜和她姐姐一样学习的是暗杀术。她的普通技比尼娜更加刁钻，难于防范。由于普通技的速度极快，可以用来封阻敌人的攻击。她的浮空追打技的特点是追打次数极多。



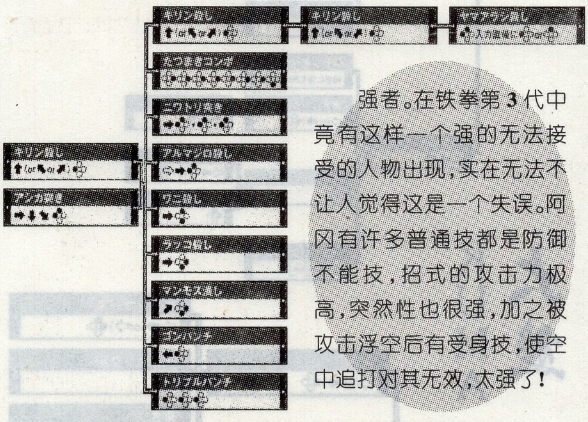




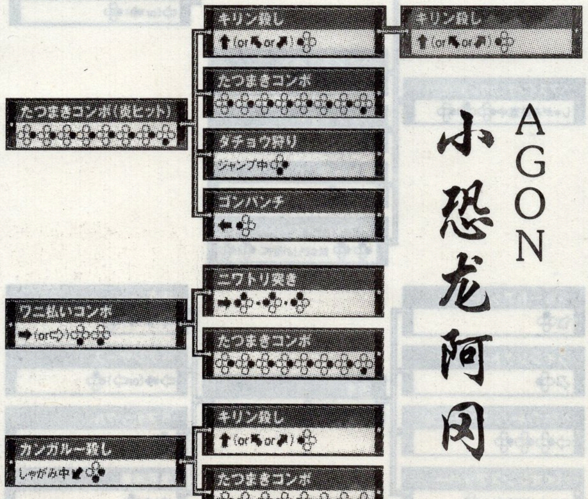
朱莉安
JULIA CHANG





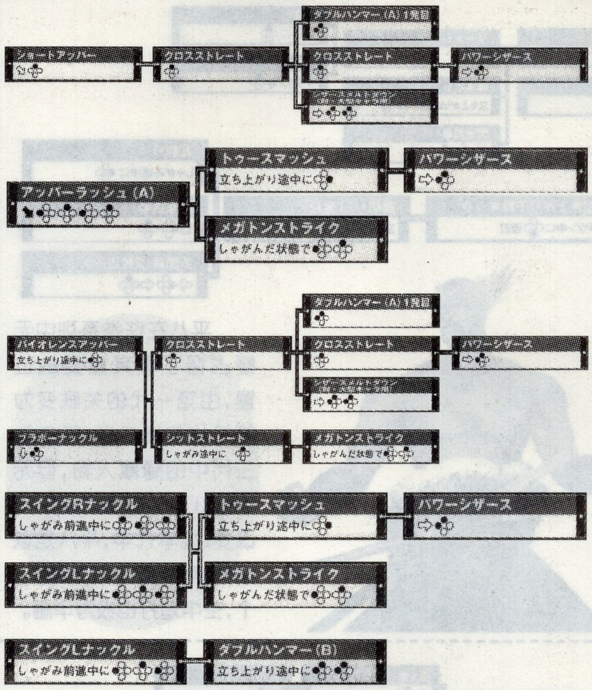


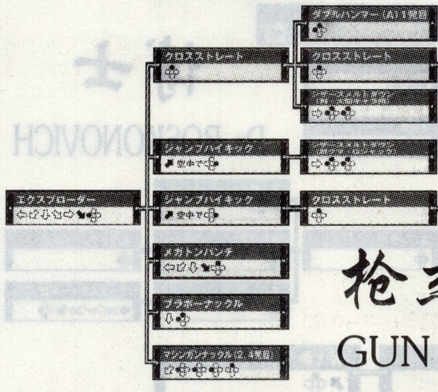
强者。在铁拳第3代中竟有这样一个强的无法接受的人物出现，实在无法不让人觉得这是一个失误。阿冈有许多普通技都是防御不能技，招式的攻击力极高，突然性也很强，加之被攻击浮空后有受身技，使空中追打对其无效，太强了！



小恐龙阿冈
AGON

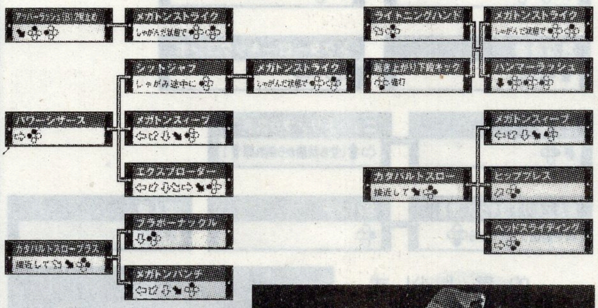
朱莉安是本作中笔者最喜欢的人物，她的招术随显有些柔软，但连绵不断，可以将敌方的招式封杀于未出之前。她的连续技丰富多彩，基本继承了养母米歇尔的套路，空中追打尤其是其特长，如果运用得当可让对方有无法起身的感觉。



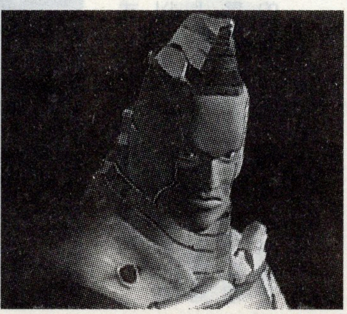


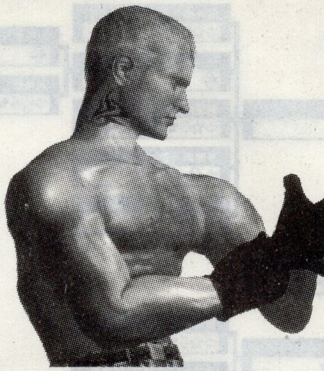
枪杰克

GUN JACK



GUN JACK 就是2代中 **JACK 2** 的强化改进版，招式沿袭了 **JACK 2** 的力量型打法，但在本代中空中追打的性能明显增加了许多，所以可以说是初学者一个不错的选择。

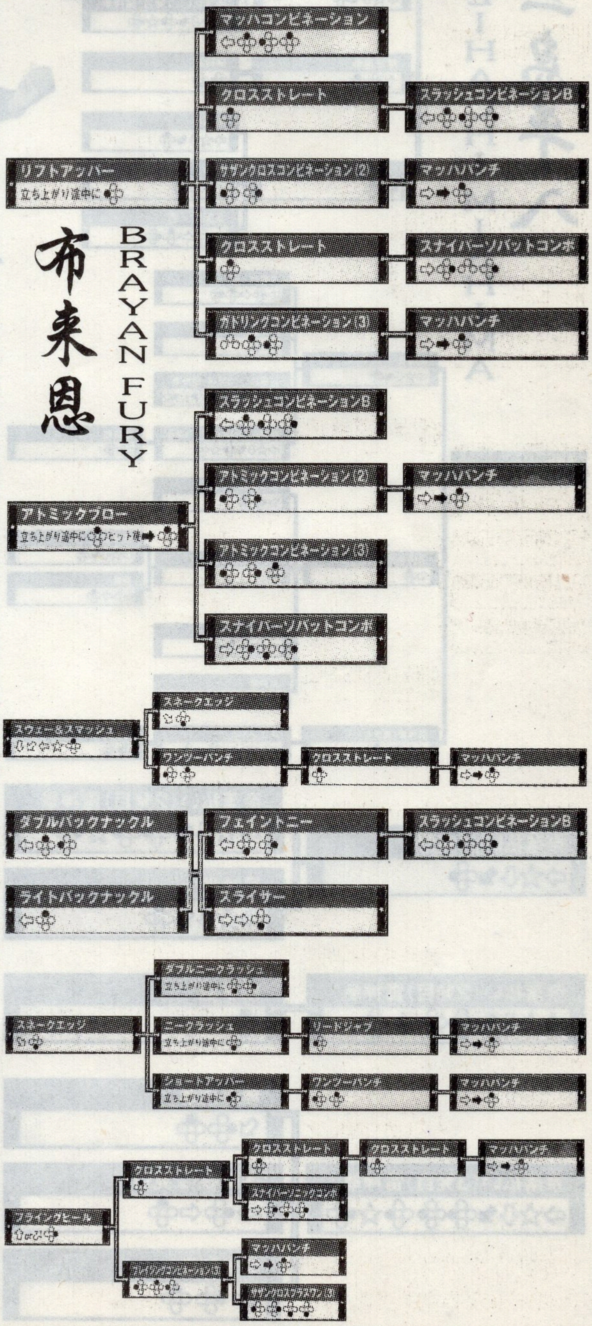




布来恩是一个可以独自干掉坦克的人，他的拳势大力沉，让人有无法挡住的感觉，拳路基本继承了二代中的泰拳师布鲁斯，又加入了自己重直线攻击的拳法因素，所以非常历害。空中追打次数不多，难度很大，但威力很强。

布来恩

BRAYAN FURY



三島平八 HEIHACHI MISHIMA

- 風神拳
  - リードジャブ
    - 風神拳
    - リードジャブ
      - リードジャブ
        - リードジャブ
          - 踏拳
          - 風神拳
        - 踵落とし（立ち上がり途中に）
        - 閃光烈拳
      - 風神拳
    - 奈落払い（2発目）雷神拳
    - 多聞殺・壱
    - 激朗濤破
  - 雷神拳
  - 風神拳
    - 風神拳
    - 奈落払い（1発目）雷神拳
  - 無双連拳
    - 破砕蹴
  - ワンツーパンチ
    - 風神拳
    - 踏拳
    - 多聞殺・壱

- 起き上がり下段キック（ダウン中に…連打）
  - 踵切り（1発目）（立ち上がり途中に）
    - 瓦割り（しゃがみ途中に）
    - 無双連拳
    - 多聞殺（2発目）



平八在铁拳系列中无疑占据了极其重要的位置，由第一代的关底变为第二代的挑战者，在变为三代中的隐藏人物，但无论怎么变他的强大都没有改变过。本代中，平八是以前角色中强化最大的一个，空中追打也极为华丽。

- 鬼神拳
  - 風神拳
    - 多聞殺・壱
    - 破砕蹴
    - 奈落払い（3発目）雷神拳
    - 奈落払い（1発目）雷神拳（1発目）
      - 破砕蹴
  - ステップインアッパー
    - 無双連拳
    - リードジャブ
      - 風神拳
      - 踏拳
    - 多聞殺・壱
    - 鬼神拳
  - 風神拳（裏まわり）
    - スピンキック（相手に背を向けて…or…）
      - 破砕蹴

- 奈落払い（1発目）
  - 奈落払い（2発目）雷神拳
  - 風神拳

- 奈落払い（2発目）雷神拳
  - 剛掌破

- 奈落払い（3発目）雷神拳
  - 無双連拳
  - 多聞殺（2発目）
  - 閃光烈拳

博士 Dr. BOSKONOVICH

- 寶人拳 / 酔拳（相手側側うつ伏せから）
  - 寶人拳
    - 寶人拳
  - ジーンバンクコンボ
  - 無双連拳

- 寶人拳
  - 老人拳
  - 左パンチ
    - 老人拳
    - 右パンチ
      - 右キック
    - 左パンチ
      - ベーススティールB

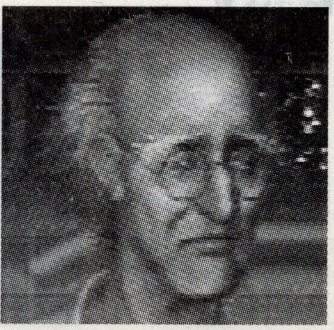
- 無双連拳
  - 寶人拳

- 無双連拳
  - ドクターローキックコンボ

- 老人拳
  - ニュートリノブラスト（立ち状態から倒れ際）

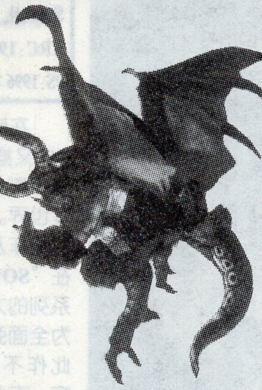
- 起き上がり下段キック（寝者）（相手頭側うつ伏せから）
  - 左パンチ
    - 寶人拳

博士总给人一种永远站不住的感觉，只要一按方向键，他就会晃晃悠悠的倒在地上。但是，在地上的博士才是最可怕的，经常可以使出一些让人防不胜防的招式，其中加杂着防御不能技。



斗神

OGRE



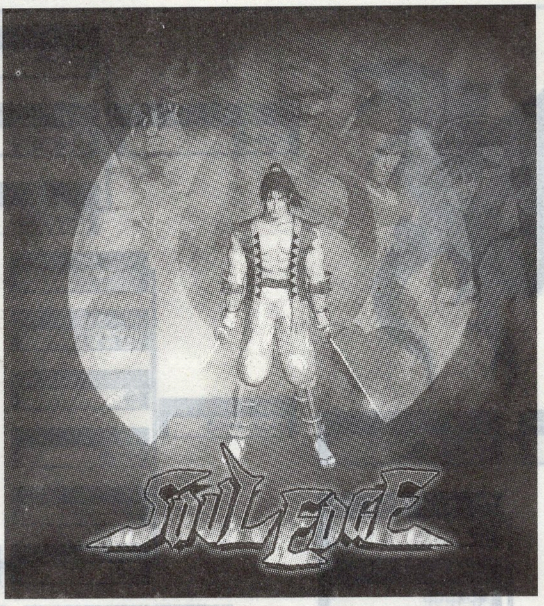
斗神作为本代的总关底有着两种不同的形态，在第一形态时他所使用的是被他所吸取的武斗家的招式，比如说二代中的白头山及风间准等人。风间仁也正是因为他的缘故所以才出现在这界大会上。

- ケツアルクアトル
  - 合突き
  - スネイクブレード
  - シットジャブ → スネイクブレード
- 魔神拳（クリーンヒット） 立ち上がり途中に
  - ライジングトーキック
  - スネイクブレード
  - バックスピンキック
  - 合突き
  - 投げ
  - 横移動（反時計回り） → シットスピンキック しゃがんだ状態で → 合突き
- ダブルフェイスブレイカー → リーキックコンボ
- ステップインエルボー
  - バックスピンキック
  - 閃光烈拳
  - 鬼哭連拳
  - リーキックコンボ
  - スネイクブレード
- ライジングトーキック
- ショートアッパー（カウンター）
- ブレイジングキック（カウンター）
- 竜車蹴り鬼殺し（鬼殺しヒット）
- コールドブレード → スネイクブレード
- ライジングトーキック
  - 閃光烈拳
  - 鬼哭連拳
  - シットジャブ → コールドブレード / ライトハンドスタッブ
- スネイクブレード → ライジングトーキック → リーキックコンボ
- ハリケーンミキサー → ハンティングホーク
- ジャンプトーキック
  - 閃光烈拳
  - 鬼哭連拳
  - シットジャブ → コールドブレード / ライトハンドスタッブ
- 残月 接近して
  - ブレイジングキック
  - 空新脚 or 走り中に
- ブレイジングインフェルノ
- 合突き
- ブレイジングインフェルノ
  - 横移動
    - リーキックコンボ（1） → 合突き
    - ライジングトーキック
    - シットスピンキック → コールドブレード
    - ローキック → ライトハンドスタッブ
  - スーパーナックルボム
  - スネイクブレード
  - シットジャブ → スネイクブレード



斗神的格斗特点是招式迅猛有力，变化极多，当他变化为第二形态时还会增加防御不能技。至于连续技方面，他先以风间准的紫云二段蹴使敌方浮空，然后可以使用二代白头山的三脚作为空中追打，若能接出魔神拳则会有更强的攻击效果。





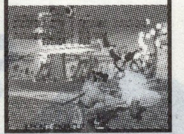
SOUL EDGE	SOUL CALIBUR
ARC:1996年9月	ARC:1998年6月
PS:1996年12月20日	家用机版未定

在铁拳取得极大的成功后，NAMCO又推出了史上真正的3D武器格斗第一作，从而将新的概念带入了3D格斗世界。NAMCO的作品一向以其逼真的动作及制作高超的力度表现而著称，在“SOUL EDGE”中不仅体现了铁拳系列的力度和攻防的爽快感，同时又因为全面强化了3段方位的清晰，而使得此作不再因离谱的连续技而被人诟病。在此作中，侧向回避是非常重要的系统，对于3D格斗而言，也对其发展起了极大的作用，“VR战士3”新增加的E键也可说受到一定的影响。在98年新作中，NAMCO更将3D格斗的全方位区域感表现的淋漓尽致，完全可说是3D武器格斗的顶峰之作。

魂之利刃 人物分析及要点

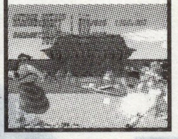
御剑平四郎

这一主角级人物基本运用几套中下段变招，如BB↓A或BBA等，↓KA也是一招奇袭的巧招。当对手熟悉御剑的套路而防住BB↓A时，可试用站K加空中追打。



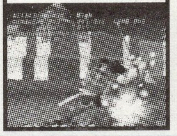
成美娜

拥有各种技巧，作为对收招略慢的补偿，美娜还具备丰富的下段足技。以↙A拉开距离，以→⇕KKK将对手踢下擂台是经常使用的战术。此外B→A也具备奇袭效果。



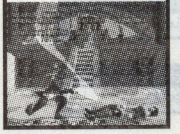
黄星京

黄星京在街机第一版中是作为中BOSS出现的，集合了御剑和美娜的特点，但出招略慢。⊿AAB是威力较大的变招，↓A或↓B用于躲避对方的中段攻击和破解侧闪。



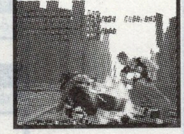
索菲亚

中段以上选手使用的人物，BBA↓A用于奇袭，↓↘→B则是一招较为有利的突进技。用好索菲亚不仅要熟悉↗K后的三套变招，勤加使用返技对她来说必不可少。



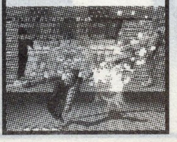
李龙

基本战法是围绕着↘B后AAA的连续攻击。AA↓KB特点类似于御剑的下段变招，↓↘→B虽然威力较大，但只有灵活掌握用G来取消骗过敌人方是妙招。



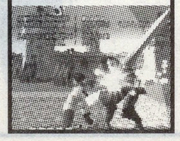
沃尔多

较难使用的角色，基本战法围绕↘B或↙K后的AAB浮空打击。A+K判定范围较大，但收招特别的慢。中远距离→⇕A+B、K较有用。用好各种背身技是第一要点。



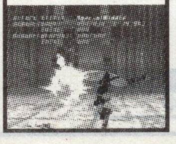
西格非尔德

初学者较爱使用的角色，但记住别太过依赖BBB。→⇕A+B除狙截空中敌人外，其上中段判定也经常造成意外伤害。B↓A和A↓A勤加使用，先行攻击不利。



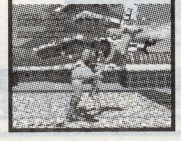
塔姬

掌握成熟可使她变为最强角色。A+K不仅能奇袭，也可进行空中追打和拉开战线。有多种浮空技可跟KKK，→⇕B是最快的突进技。适时运用→⇕A+B令人意外。



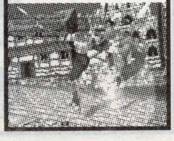
洛克

因为出招太慢而必须谨慎，谋敌而后动是基本的思路，封住战线是第一要点。↘A、↘B后跟↘A+G和→K后跟→AAA这两套连招对洛克来说是攻守兼备的妙招。



塞文特斯

由于手持的SOULEDGE太强而使得初学者也不屑用。BB↓A是很主流的下段变招，↘B后AAA比他人更具威力。→↓↘B是威力较大的防身技，注意下段技。

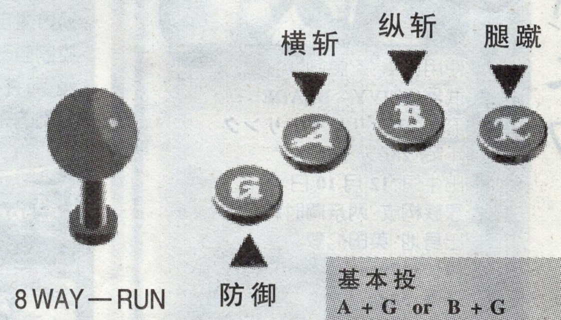


SOULCALIBUR 魂之力量 系统解析

基本操作

SOULCALIBUR 的操作在键的设定上基本同于 SOULEDGE，也是以 3D 格斗主要特点的四键来进行操作。所不同的是，为了体现全方位的 3D 环境，在方向移动上采取了 8WAY-RUN 的新系统，不需要复杂的输入便能在 3D 的战场上自由移动，可能会使 SOULEDGE 的玩家在上手时感到不习惯。在攻防系统上，继承了 SOULEDGE 的简单判定，即以 A 为主的中段横斩，以 B 为主的上中段纵斩，而 A+B 的中间技在本作中也得到了全面的强化。值得注意的是，由于 8WAY-RUN 系统的采用，使得防御系统也有了一定的改进，比前作更为复杂和严密。最令人感到不适应的是，跳跃时必须同时按住 G，而在移动时也能进行 8WAY-RUN 的特定防守，这都需要玩家通过一定的练习来熟练的掌握，具体防御系统如下：

←+G——上中段崩	→+G——上中段反弹
↙+G——中下段崩	↘+G——中下段反弹



8WAY—RUN 下方向需两回入力

基本技
A+G or B+G
JUMP
G+↑
SOULCHANGE
A+B+K

特殊入力

《HOLD》

在某些特殊对应技入力时，可以通过按住键来进行 HOLD，随时间长短可变成威力极大的防御不能技。

《滑步》

引用于铁拳的特殊移动技，画面镜头会随之产生改变，是由角色的素早力差距而产生的。

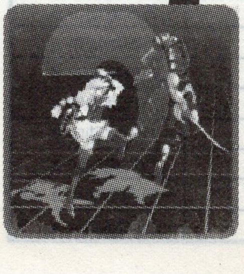
《加工入力》

在某些特点特殊的技之后，可以通过按键的追加来达到多段的攻击，具体情况根据武器而定。

《SOULCHANGE》

用 A+B+K 发动，人物会发出闪光，可用 G 来取消。通过其后的指令输入可达到超必杀效果。

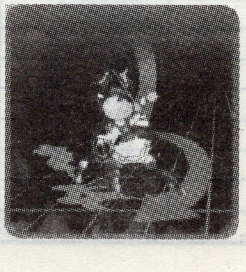
8WAY-RUN



在 8WAY-RUN 中派生的攻击技一般具有特殊效果及性能，而攻击力也较强，只是对于方向的判断有着严格的要求。



利用 8WAY-RUN 进行回避，一般是用来躲闪对方的直线攻击，而且以画面内部和外侧两端的有利位置为主要选择。



在 8WAY-RUN 系统中，可以运用连续移动来进行回转偷袭，一般是在侧闪后向左右疾走来接近对手旁背部。

IVY

STAGE: The Valentine Mansion



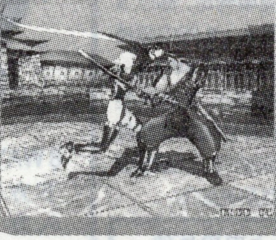
孤高之刃

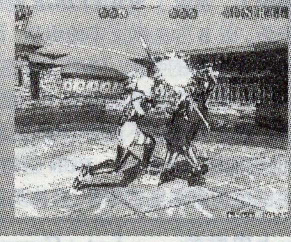


使用武器:蛇腹剑
武器名:IVY-BLADE
流派:アンリレイトリンク
年龄:28岁
出生日:12月10日
家族构成:两亲同时病死
出身地:英国伦敦
身长:179cm
体重:58kg
血型:不明

STORY

伊莎贝拉·巴兰塔因是意大利的名门贵族,但传到这一代因为家祖的离奇死亡而使一代名门没落了。"我不是你真正的母亲…,你的双亲谁也不知在哪里…"向来温柔的母亲在说完这句话后也追随父亲而去。在某天整理双亲的遗物时,亚维意外的发现了父亲的日记,其中记载着巴兰塔因正试图通过炼金术而研究着一种掌握不老不死关键的神秘物品"SOULEDGE"。决心继承父亲意志的亚维也选择了炼金术的道路,寻找着"SOULEDGE"的足迹。为了能操作蛇腹剑,她每晚都以一种召唤仪式通过太古的魔术来换醒自己力量,这个时候的她,会失去冷静,变得无法控制自己。然而有一夜,当她又在进行着仪式时,魔方阵中突然出现一只怪手,并在发呆的亚维面前念诵着一句咒语。仪式结束后,亚维因得到蛇腹剑的完全力量而开始征途。





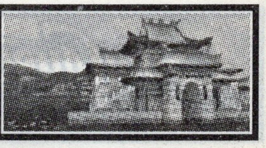
进行召唤仪式时,亚维会失去冷静无法控制自己。

技名	出招	技名	出招	技名	出招
连刻印	A,A	地灵的时间轴~默地灵	↘A+B	狂灵灯	→◊A+B
欲深火灵	A	冻眼差	→A+B	狂灵灯	↑·↓方向跑动中A
壳破黑翼	→→A	狂灵的灯	→→A+B	狂灵烛台	→◊A+B◊
觉醒刻印	站立途中A	狂灵的烛台	→→A+B←	狂灵烛台	↑·↓方向跑动中A◊
连刻铭	B,B	双子的宣誓、兄	↘A+B	欲深火灵	A
连水精	B	刺蔓的时间轴	↘A+B	欲深火灵	对手背后A
徒者的宣誓	B,→B	刺蔓的时间轴~默地灵	↘A+B	刺捕	近距离→B+K
徒者的翼采	B,→B	惑乱风精	站立途中A+B	刺捕	远距离→B+K
刺蔓如	→B	骚乱风精	站立途中A+B,A	翼夺刺蔓	对手空中时→B↑
翼夺刺蔓	→B↑	恐无地灵	↙B+K	徒者的翼采	对手空中时B→B
徒者的影法师	→B↑,K	恐无地灵	↓B+K	集束的世界	↓↘→↓↘↙A+B
生出火灵	→B☆↑	恐无地灵	↘B+K	配车轮	↙方向跑动中A
生落火灵	→B☆↓	永远的血判	←B+K	水精如	↙方向跑动中B
夜为的镇魂歌	→→B	水精的时间轴	←←B+K	雾踊女刀师	↙方向跑动中K
水精的如	←←B	水精的时间轴~默地灵	←←B+K	狂灵灯	↓方向跑动中A
愚者的日盘	←BA	思虑深地灵	默地灵????	狂灵烛台	↓方向跑动中A◊
生出螺旋	←BA,B	悦踊地灵	默地灵????	溺灵名薄	↓方向跑动中B
觉醒刻铭	站立途中B	愚者的外套	站立途中B+K	眠影法师	↓方向跑动中K
恐女刀师	↘K	眠影法师	↓A+K	失刻印	↘方向跑动中A
怒女刀师	↘K	朽车轮	↘A+K	地捧宣誓	↘方向跑动中B
啭夜雀	←K	天还蛇	→↓↘A+K	地泳刺蔓	↘方向跑动中B
钟鸣女刀师	←←K	汝、变	↓↘→或↓↙←	眠夜雀	↘方向跑动中K
睨夜雀	→K	本质原动	接近对手A+G	苍紫的刻印	←方向跑动中A
女刀师	→→K	支配的玉座	接近对手B+G	水精如	←方向跑动中B
消逝夜雀	站立途中K	高洁之烙印	接近对手背后A+GorB+G	钟鸣的女刀师	←方向跑动中K
咒夜雀	↘K	无慈悲导手	接近对手的左侧面A+GorB+G	夜来异圣	←方向跑动中A+B
地灵的时间轴	↘A+B	黄昏散摇笼	接近对手的右侧面A+GorB+G	闻来异圣	←方向跑动中A+B

SOULCALIBUR

XIANGHUA

STAGE: The Pure Training Spot



凉风的旅艺人



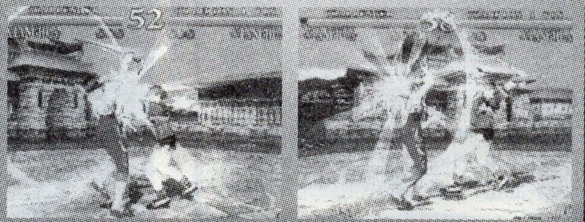
使用武器：中华剑
武器名：护法剑
流派：由母亲传授的剑法
年龄：16岁
出生日：4月2日
家族构成：听到父亲的死讯，母亲5年前死亡
出身地：明
身长：152cm
体重：46kg
血型：B型

STORY

为了搜索传说中力量高于 **SOULEDGE** 的“英雄之剑”，明皇帝接连派出三批队伍，这次更是将自己的亲卫队调动。在搜索过程中，亲卫队遇上了一个行踪有些奇怪的京剧团。

团中有位叫项华的少女，自约便随母亲学习武术，成为团中身手最高的成员，然而在艺人的表面下，也隐藏着项华一些属于自己的目标。

“你的生活对于自己来说是最为重要的，要自己保重，不要被可能到来的未来动摇自己的理想。”这还是在五年前，母亲确切听到父亲死亡消息后对项华所说的一番话，而告诉了女儿人生的真意后，母亲也随着父亲而离开了。这个世上对项华来说已经成为孤独的人间，但感受到可能会发生在自己身上的伟大命运的项华，为了求得护法剑的真髓而继续着修练的道路，也因此进入了这个旅艺人团。

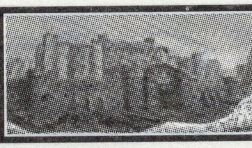


是对您的回答，妈妈—
战斗，最好的人生……这就

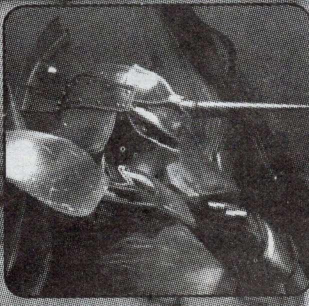
技名	出招	技名	出招	技名	出招
丽韵	**A,A**	祥给刺	站立途中 **BA**	游步瑟	**A+K**
丽乖瑟	**A,A,↑**或**A,A,↓**	醉鸡脚	**↙K**	游步红明剑	**A+K,B+K**
清丽歌	**A,A,B**	刊脚	**↓K**	水月脚	**↓A+K**
清丽曲	**A,A,←B**	烂脚音	**↘K**	水月踏	**↓A+K,K**
凉风香丽曲	**A,A,←B,B**	鸡给刺	**↙KA**	云雀韶	接近对手 **A+G**
断茎斩	**↓A**	鸡给霖雨钟	**↙KA,A**	珑玲乡	接近对手 **B+G**
绮云	**←←A**	鸡给霖潦歌	**↙KA,A,B**	天衣乡	接近对手背后 **A+GorB+G**
绮韵	**←←A**	鸡给霖凉踏	**↙KA,A,K**	莹笛宴	接近对手的左侧面 **A+GorB+G**
红刹斩	**→A**	靡旒脚	**→K**	玉轮韶	接近对手的右侧面 **A+GorB+G**
芳跃斩	**→→A**	鸣旒脚	**→→K**	涟翻斩	↙方向跑动中 **A**
炔风钟	**AK**	旋凉脚	**←K**	红跃刺	↙方向跑动中 **B**
炔风歌	**AK,B**	进脚音	**←←K**	红跃刺	↙方向跑动中 **B**◊
凉丽炔风踏	**AK,K**	零星脚	**KB**	零星脚	↙方向跑动中 **K**
香屈刺	**AB**	零星绰游刺	**KB,B**	零星绰游刺	↙方向跑动中 **K,B**
华律	**B,B**	翔鸡脚	站立途中 **K**	光羽斩	↙方向跑动中 **A+B**
壮屈劈	**↙B**	寿翼律	**A+B**	乘游瑟	↙方向跑动中 **B+K**
壮隆咏	**↙B,A**	欢风扫	**↓A+B**	游步瑟	↙方向跑动中 **A+K**
屈劈	**↓B**	回屈斩	**↘A+B**	回身斩	↓方向跑动中 **A**
升拍	**↘B**	绰罗律	**→A+B**	乃游刺	↓方向跑动中 **B**
红跃刺	**←←B**	尚明剑	**→→A+B**	零星脚	↓方向跑动中 **K**
红跃刺~挑引	**←←B←**	卧昂咏	站立途中 **A+B**	零星绰游刺	↓方向跑动中 **K,B**
礼刺	**→B**	骑昂乐	站立途中 **A+B,B**	光羽斩	↓方向跑动中 **A+B**
进给刺	**→B,B**	骑侧乐	站立途中 **A+B,↓B**	乘游瑟	↓方向跑动中 **B+K**
礼舞	**→B,A**	鱼河藻	自己伏倒中 **A+B**	游步瑟	↓方向跑动中 **A+K**
奉曲	**BK**	红明剑	**↘B+K**	回提斩	↘方向跑动中 **A**
乖香云	**BA**	乖退瑟	**←←B+K**	黑环律	↘方向跑动中 **B**
祥律	站立途中 **B**	希芳剑	**→→B+K**	醉鸡脚	↘方向跑动中 **K**

SOULCALIBUR NIGHTMARE

STAGE: Ruins of Ostrheinsburg Castle



苍之恶梦



使用武器：SOULEDGE
武器名：SOULEDGE
流派：SOULEDGE 的记忆？
年龄：不明
出生日：不明
家族构成：不明
出身地：不明
身长：168cm
体重：95kg
血型：不明

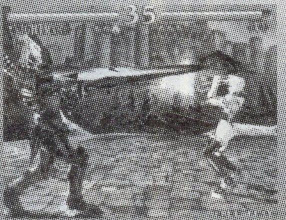
STORY

刚开始时流传着这样一个恐怖的传说：

青骑士举着带有一只眼睛的大剑，以他血红的双眼注视着坚强的战士和哭泣着的孩子，并将他们的灵魂吞食，剑上的眼珠因为吞噬生者灵魂的喜悦而浮起了笑容，没有人能真正逃脱它的魔手，更没有人能消灭这个异形……

"传言，一定是传言吧。""不要这样说，没准……"自这道怪光在夜里出现了三年后，意大利山间的一个农村突然产生了异变，悬崖上月光照着的背影正是红眼睛的青骑士！

"……父亲，马上就要来临了……将许多的勇者之魂夺来纳于这柄邪剑，以此来变造出死去的父亲。你以前让我用这柄剑刺入你的胸腔，现在我背着赎罪的十字架继承您的遗志，不断的饮血，不断的……"





给了森生儿子，那么他是……
海贼塞文特斯将恐怖的邪剑交

技名	出招	技名	出招	技名	出招
プログレススラッシュ	A,A	フェイタルドライブ～ベース・ホールド	←←B	テラーニー	チーフ・ホールド中K
スラッシュクロス	A,A,B	ピースイングストライク	→B	テラーベルフリー	チーフ・ホールド中K,K
スラッシュグラウンダー	A,↓A	ルークスプリッター	→→B	サイドガントレットバスター	↓B+K,→B
ダブルグラウンダー	A,↓A,A	ファームメントディバイド	→→BA	サイドガントレットバスター	↑B+K,→B
シャドウスライサー	↙A	フルスイングスプリッター	站立途中B	デキスター・ホールド	←B+K
レッグスラッシュ	↓A	フルスイングスプリッター～チーフ・ホールド	站立途中B	ファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中A
アーメットクラッシャー	↘A	スプリットバスター～ベース・ホールド	下蹲中B	ダブルファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中A,A
バックスピンスラッシュ	←A	ヘルムディバイダー	BG,B	ファントムスラッシュグラウンダー	デキスター・ホールド中A,↓A
クイックスピンスラッシュ	→A	アーマーブレイカー	BG,B,B	ファントムディッパー	デキスター・ホールド中B
クイックスピンスラッシュ～デキスター・ホールド	→A	アーマーブレイカー～チーフ・ホールド	BG,B,B	ファントムディッパー～チーフ・ホールド	デキスター・ホールド中B
ライドスラッシャー	→→A	ブレイクキック	BG,B,K	ファントムトゥーキック	デキスター・ホールド中K
ライックバックスピンスラッシュ	AG,A	アースディバイド	↓↘→B	ソウルバイター	デキスター・ホールド中BA
スラッシュ～デキスター・ホールド	A	グライドローキック	↙K	ベース・ホールド	→B+K或蹲下↘B+K
ライジングスラッシュ	站立途中A	グライドローキック	↓K	グリーブサイズ	ベーズ・ホールト中A
メイルシュトローム	站立途中A,A	ダークミドルキック	↘K	グリーブサイズ～デキスター・ホールド	ベーズ・ホールト中A
メイルシュトローム2发目キャンセル	站立途中A,A↓	アクセルキック	↘K,K	グリーブカタパルト	ベーズ・ホールト中B
ガントレットバスター	B→	アクセルヘッドアッパー	↘K,K,B	グリーブカタパルト～チーフ・ホールド	ベーズ・ホールト中B
ランパードバスター	B←	ダークサイドキック	←K	グリーブラム	ベーズ・ホールト中K
メイルスプリッター	B,B	ジェイドクラッカー	→K	フィーンドシャッター	ベーズ・ホールト中A+B
バスターグラウンダー	B,↓A	ショルダーチャージ	→→K	エアディバイド	ベーズ・ホールト中BA
バスターグラウンダー2发目キャンセル～チーフ・ホールド	B,↓A,←	ライジングキック	站立途中K	ドロップキック	→→B+K
ソードバスター～ベース・ホールド	B	ストンピング	↓↘→K,K,K,K,K或相手中↓K,K,K,K,K	スピンキック	A+K
スラストスロー	↙B	アーストランプル	↓↘→K	スピンキックスラッシュ	A+K,A
シャドウバスター	↓B	ダークソウルインパクト	↘A+B	スピンダブルスラッシュ	A+K,A,A
シャドウバスター～ベース・ホールド	↓B	フライングエッジ	→→A+B	スピンスラッシュクロス	A+K,A,A,B
スカイスプリッター	↘B	フライングエッジ～ダウンへ	→→A+B,↓	スピンスラッシュクロス	A+K,A,A☆B
スカイスプリッター～チーフ・ホールド	↘B	チーフ・ホールド	B+K	スピンスラッシュクロス～ベース・ホールド	A+K,A,A☆B
ヘッドバット	←B	チーフ・ホールド	↓B+K或↑B+K	スピンスラッシュグラウンダー	A+K,A,↓A
ダブルヘッドバット	←B,B	テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中A	スピンダブルグラウンダー	A+K,A,↓A,A
フェイタルダイブ	←←B	テラーサーキュラー～デキスター・ホールド	チーフ・ホールド中A	スピンキックスラッシュ～デキスター・ホールド	A+K,A
フェイタルドライブ	←←B,B	テラーストンパー	チーフ・ホールド中B	スピンミドルキック	A+K,K

SOULCALIBUR MITSURUGI

STAGE: The Inundated Castle



战国的武士



使用武器：日本刀
武器名：狮子王
流派：天贼古碎流·改
年龄：25岁
出生日：6月8日
家族构成：两亲、兄弟相继病死
出身地：日本
身长：171cm
体重：65kg
血型：AB型

STORY

在塞文特斯事件结束后，SOULEDGE的消息也突然失踪，另御剑平四郎感到非常困惑。归国后的他，在种子岛依然没有找到任何更为优秀的武器，而在种子岛的御前试合中，因为被击中右肩而尝到了从无同等经验的决定性败北。

三年来，御剑从对种子岛之战的艰辛反思后，也取得一些前所未有心得。正在此时，又从欧洲传来被称作夜魔的青骑士的传闻，由其是传说中青骑士所持的无敌之剑让平静修练了三年的御剑再度点燃心中希望之火。

“从现在开始，就好好等着吧，叫作内藤的家伙。我将要前去夺回这把无敌之剑，雪洗失败的耻辱。”

于是御剑再度飘洋过海来到了欧洲大陆。





一决战后沦落，而现在……被称为战国武士的美名在一对

技名	出招	技名	出招	技名	出招
双挂	A,A	茜暮六	→↘↓↙←B,B	胫折蹴	居合中K
胫旋	↙A	节穴	????↘B	火筒返	居合中G
旋神乐	↙A,B	??割	←←B	切火筒	居合中A+B
伏挂	↓A	??神乐	←←B,B	割大筒	居合中A+B
散黄金	↘A	空神乐	→→B	崩怒雷	居合中A+B
赘切	←A	天神乐	→→B,B	霞	→A+B
赘切~霞	←A→	空神乐~居合	→→B	风缝	霞中A
缀	→A	土神乐	蹲↙B	风缝	霞中A,A
赘掠	←←A	神乐缝	蹲↙B,B	风缝	霞中A,A,A
赘掠~居合	←←A	折杂子	站立途中B	六道裁	霞中B
踏刈	→→A	踏挂	BA	八封镐	霞中B→
弧月	→↘↓↙←A	面卷	→K	瑞穗卷	霞中K
流宵月	→↘↓↙←A	膝钾	→→K	箭吠	霞中A+B
隐宵月	→↘↓↙←A,A	弹刺	←K	炎吠	→→A+B
刈	站立途中A	弹割	←K,B	水面切	???↙A+B
??折	B,B	裾卷	↙K	车斩	↖A+B或↑A+B或↗A+B
??折~霞	B,B→	稻穗卷	↓K,B	差路	↓↘→
??当	B→	稻穗刈	↓K	差路刈	↓↘→A
空??子	↙B	稻穗刈~霞	↓K,B→	差路岩户割	↓↘→B
熏	↓B	弹	↘K	差路弹	↓↘→K
天??子	↘B	弹	站立途中K	六道裁	A+K
溜风穴	←B或→B←	响独乐	KB	八封镐	A+K→
溜风穴~霞	←B→或←B→	胧神乐	A+B	切羽返	B+K
风穴	→B	畦缝	↓A+B	打黄金	↘B+K
空风穴	→B↑	居合	←A+B	闩入	←B+K
伏风穴	→B↓	鞘切	居合中A	刹时雨	接近对手A+G
宵是藤	→↘↓↙←B	鞘打	居合中B	离是藤	接近对手B+G

TAKI

STAGE: Hoko - ji Temple



封魔之胧



使用武器：忍者刀
武器名：裂鬼丸&灭鬼丸
流派：梦想拔刀流
年龄：25岁
出生日：不明
家族构成：两亲、兄弟相继病死。恩师トキ
出身地：日本
身长：170cm
体重：53kg
血型：A型

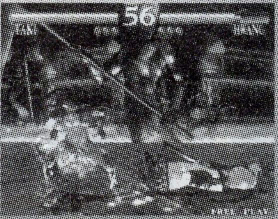
STORY

在得到邪剑的破片后，塔姬也回到了日本，并试图用 SOULEDGE 来打合破损的爱刀裂鬼丸，然而因为相性不合而无法实现。在此期间，恩师多际数次受到刺客的袭击，因为刺客们行踪不定而使得追查和报复异常困难。在寻找过程中，塔姬从八兵卫手中又获得一柄迷之灵刀灭鬼丸。"这把灭鬼丸具有秘密的恐怖力量，现在我将它交给你。塔姬呀，从现在开始就要靠你来发挥它了。"

塔姬在仔细考试过八兵卫的话后，觉悟到灭鬼丸的秘密并将它和 SOULEDGE 熔合煅炼，两种物质在瞬间溶为一体，并放出黑色的邪气。塔姬用施有咒文的刀鞘将两柄邪刀收入，并因此而获得其力量。

再此同时，欧洲大陆出现新邪剑的消息也传到了日本，塔姬感受到裂鬼丸异常的共鸣，为探明真相而向欧洲前去。



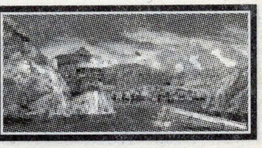


不变的台词和人生目标。『封魔完了』，忍者塔姬永远

技名	出招	技名	出招	技名	出招
厨子	A→	无风	↓B	弹连诛	G+↑K,K
裂组	A,A	无影狩	↓B,A	三弹诛	G+↑K,K,K
断变	A,A,B	扬羽	↘B	疾空灭杀	G+↖着地K,K,K或G+↑着地K,K,K或G+↗着地K,K,K
浮断变	A,A,→B	暗断	↙B	疾空杀	G+↖着地K,K,B+K或G+↑着地K,K,B+K或G↗着地K,K,B+K
乱破	A,B	断拔	←B	阴诛	⇦B↘K↙
乱破变	A,B,B	影纸搓	→B	浮钵劃	站立途中 K
乱破～宿	A,↙B,B或A,B,B↙	铁炮驱	→→B	世火宙	A+B或↓A+B或↓A+B
组乱破	A,B,K	彻	←←B	风车	B+K
乱波式妖	A,B,←B+K	暗抚	站立途中 B	车影狩	B+K,A
烈	→A	暗缚	站立途中 B,B	疾风车	B+K,B
惑刃	→→A	暗缚	G+↖着地B,B或G+↓着地B,B或G+↗着地B,B	雷云车	B+K,B,B
惑刃～宿	→→A↙	暗抚世火	站立途中 B,A+B	龙卷车	B+K,B,K
苛烈	→→A,B	逆断世火	背向对手 B 中 A+B	雷鸣车	B+K,B,B,B
迅烈	→→A,B,B	封魔龙炎剑	←↙↓↘→B	风斩车	B+K,B,K,B
惨烈	→→A,B,B,B	连诛	K,K	歪车	↑B+K或↓B+K
影裂	↘A	三连诛	K,K,K	逆和车	↑B+K,A或↓B+K,A
忍茑	↙A	水面诛	K,K,↓K	式妖弹	←B+K
幽	↓A	潜针诛	↓K	式影狩	←R+K,A
幽诛	↓A,K	击诛	↓K,K	崩诛	背向对手 B+K
胧	←A	疾杀	↘K	流云坠	A+K
摇刃	←←A	疾空杀	↘K,K	卷云坠	↑☆或↓☆A+K
萤	站立途中 A	疾空灭杀	↘K,K,K	影诛	下蹲中 A+K
影狩	站立途中 A,A	疾杀～风车	↘K,B+K	影浮诛	下蹲中 A+K,K
乱影狩	站立途中 A,A,A	疾杀～歪车	↘K,↑B+K或↓B+K	雾世火	↙A+K或↓A+K或↘A+K
十字	B,A	疾空杀～风车	↘K,K,B+K	雾世火	背向对手↙A+K或↓A+K或↘A+K
影十字	B,A,A	疾空杀～歪车	↘K,K,↑B+K或↓B+K	宿	↓↙←
十字组	B,A,K	隐诛	↙K	宿驱	宿中→
十字架	B,A,→K	喝诛	←K	风宿	宿中 A
十字～宿	B,A↙	喝这诛	←K,K	宿影狩	宿中←A
十字世火	B,A中A+B或↑A+B或↓A+B	里雷	←←K	静魂宿	宿中 B
断组	B,B	雷宙	←←K,K	妖宿	宿中 K
断组～宿	B,↙B,B或B,B,B↙	天诛	→K	荒神宿	宿中 A+B
组征伐	B,B,B	天影狩	→K,A	木灵宿	宿中↖K或↑K或↗K
断诛	B,K	地旋诛	→→K或→A+K或←A+K	凶月宿	宿中↖K,A或↑K,A或↗K,A
断影狩	B,K,A	跳诛	G+↑K	忌影宿	宿中↓K

SOULCALIBUR KILIK

STAGE: The Chincse Temple



觉醒的宿命

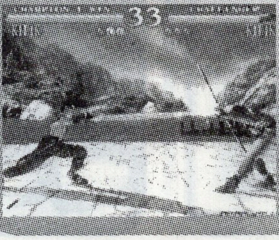


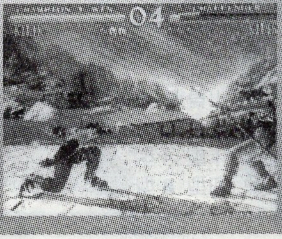
使用武器：棍
武器名：灭法棍(&末法镜)
流派：真行山临胜寺棍法秘传
年龄：19岁
出生日：2月9日
家族构成：不明
出身地：幼年由临胜寺养大。详情不明。
身长：167cm
体重：63kg
血型：A 型

STORY

从幼儿时就被双亲抛弃的 KILLK 在真行山临胜寺长大，并成为学会临胜寺棍法的正义青年。然而，在获得临胜寺三宝之一的灭法棍及免许皆传称号的前夜，真行山一带突然出现了一股邪恶的气息，住在临胜寺的人们和寺僧相继失去理性，互相砍杀。

持着灭法棍的 KILLK，依靠自幼学得的纯熟棍法及同为临胜寺三宝之一的末法镜的保护，避免了被魔化的危机，然而为了保护自己也不得不动手杀出重围，因此杀了不少同伴。在醒来后，一名老人站在 KILLK 面前，并将棍法的究极奥义传授于他，并且告之灭法棍与末法镜所含有的秘密，并且透露出这两件神器都需要得到邪剑 SOULEDGE 的力量才能发挥至深的潜力。通过三年苦练的 KILLK 为了第二次出现的 SOULEDGE 而开始旅途。



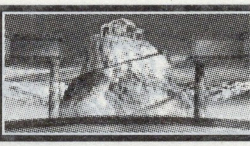


枯燥而艰苦的修行后，KILLK望向遥远的青空。

技名	出招	技名	出招	技名	出招
双殴棍	A,A	杰穿	BK	鹏翼	B+K
流溪翼	A,A,B	轮回	↓↙←+B	空牙	↙或↓或↘B+K
左流溪	A,A,↑	立泉棍	站立途中 B	伏空牙	↙或↓或↘B+K↑
右流溪	A,A,↓	卷霜泉	?????↙B	倒空牙	↙或↓或↘B+K↓
察通穿	AB	摧锋	左?????中 B	凤穿牙	←B+K
速袭棍	AA	剀切蹴	↙K	戒越蹴	→B+K
澎穿	AA,B	戒破蹴	↓K	翔双棍	A+K
埃扫棍	↙A	雉霜蹴	↘K	山斗	↙A+K
凛乎	↓A	进将蹴	←K	沛乎	↓A+K
荆棘扫	↘A	历风蹴	←←K	砦牙	↘A+K
荆杲扫	↘A,A	戒猜蹴	→K	几瞩	→A+K
杲乎	←A	旋霹蹴	→→K	准封师	↓↘→
掖旋棍	←←A	霹岚蹴	→→K,K	封扫	↓↘→A
纠乎	←←A,A	雷候	→→K,K,B	封牙	↓↘→B
即殴棍	→A	尸穿	KB	封剀	↓↘→K
追袭棍	→A,A	将穿	←KB	封火	↓↘→A+B
风候	→A,A,A	祟穿	→KB	封翼	↓↘→B+K
疾旋棍	→→A	闪翔蹴	站立途中 K	封乎	↓↘→A+K
凛击棍	站立途中 A	翔泉	站立途中 K,B	左准封	↓↘→☆↑
连瀑棍	B,B	凤鸣	A+B	右准封	↓↘→☆↓
回穿牙	↙B	龙精	←A+B	煌雷火	相手头侧仰向中 A+B
飞泉棍	↓B	龙腾翼	←A+B,B	煌雷火	相手足侧仰向中 A+B
雏锋	↘B	龙翼穿	←A+B,B,B	煌翊闪	相手头侧仰向中 A+K
鸿锋	↘B,B	众穿	→A+B	煌翊闪	相手足侧仰向中 A+K
捻刺棍	←B	众牙	↓A+B	照雷火	相手头侧伏向中 A+B
帚星	←B	开三宝	↘A+B	照雷火	相手足侧伏向中 A+B
刮霜穿	←←B	捧三宝	↙A+B	煌翊闪	相手头侧 DOWN 中 A+K
白泽穿	→B	开三宝	背后↘A+B	煌翊闪	相手足侧 DOWN 侧 A+K
白穿牙	→B↓	捧三宝	背后↙A+B	夜魄	G+K
严冲棍	→→B	辉扇	蹲中 A+B	大辟	接近对手 A+G

SOULCALIBUR SOPHITIA

STAGE: Corridor to the Sanctuary



誓言再临



使用武器：SHORT SWORD&SMALL SHILD
武器名：OMAGE SWORD&EILK SHILD
流派：圣雅典娜流
年龄：21岁
出生日：3月12日
家族构成：父・アタロス 母・ニーケ 妹・カサンドラ 弟・ルキス
出身地：希腊雅典
身长：168cm
体重：不明
血型：B型

STORY

在前次作战中失去意识的索菲亚，醒来后发现躺在故乡家中自己的床上。伤口痊愈后，索菲亚又成为一个普通面包屋的店员，在日常来回送着面包。然而有一天和妹妹出去购物时，却突然晕倒。

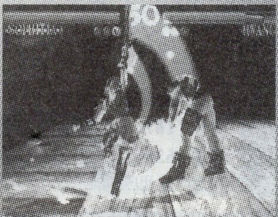
“无数的人命……全部都被消除……SOULEDGE……？”

再次失去意识的索菲亚被邻街青年罗迪安抱回家，两人有着命运的初会，并且感受到相互间强烈的吸引，并由此而定下了婚约。为了向海帕斯托丝的报告这件事，两人来到了神殿，并且得到同意。但海帕斯托丝却同时要求索菲亚将剩下的一把 SOULEDGE 取回。

“让我来代替她吧！”罗迪安要求道。

“罗迪安呀，取得 SOULEDGE 是为了锻造守护她的武器。”索菲亚在接受神圣的铁块后，又开始寻找再次出现的邪剑。



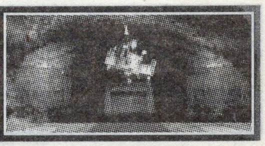


她眼里充满着新的决意。为了将被邪气污染的大地净化，

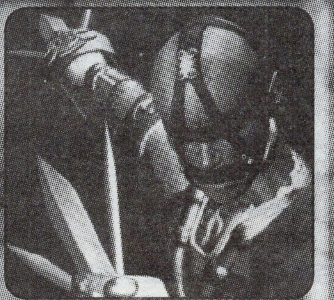
技名	出招	技名	出招	技名	出招
スライドフロー	A,A	ガーディアンブリンガー	蹲↘B,BA	ブレアーヘブン	站立途中 B+K
スライドトルネード	A,K	ガーディアンスラッシャー	蹲↘B,BA,A	エンジェルステップ	↓↘→
アンダーストリーム	↙A	ガーディアンジャッジメント	蹲↘B,BA,A,K	ラスターサテライト	↓↘→A
エンジェルコテライト	↙A,A	キックデュオ	K,K	ルミナスサテライト	↓↘→A,A
アンダースライドブレード	↓A	トルネードローキック	↙K	エンジェルストライク	↓↘→B
エンジェルパニッシャー	↘A	スプリングルアンダーギック	↓K	ペインフルフェイト	↓↘→B,←
エンジェルカタルシス	←A	ホーリーミドルキック	↘K	ライトブリンガー	↓↘→BA
カタルシスシャワー	←A,B	ホーリートゥキック	←←K	ライトスラシャー	↓↘→BA,A
カタルシスストリーム	←A,A	ホーリーリフトキック	→→K	ヘヴンズジャッジメント	↓↘→BA,A,K
カタルシスサテライト	←A,A,A	エンジェルキック	↗K	エンジェルスプリング	↓↘→K
リバースミラージュ	←←A	エンジェルスパイラル	↗K,A	ダブルエンジェルステップ	↓↘→↓↘→
シールドタップ	→A	エンジェルストローク	↗K,A,B	ラスターサテライト	↓↘→↓↘→A
タップヒルト	→A,B	エンジェルフォール	↗A,B	ルミナスサテライト	↓↘→↓↘→A,A
フロートスライドブレード	站立途中 A	エンジェルサマー	↗K,K	エヴジェルストライク	↓↘→↓↘→B
アセンドスプラッシュ	B,B	エンジェルスプリング	站立途中 K	ペインフルフェイト	↓↘→↓↘→B,←
スプラッシュラウンドキック	B,K	ツインステップグレイス	↘A+B	ライトブリンガー	↓↘→↓↘→BA
アンダースプラッシュ	↙B	ツインステップグレース	←←A+B	ライトスラシャー	↓↘→↓↘→BA,A
シールドスマッシュ	↓B	ガイアシェイク	↑A+B	ヘヴンズジャッジメント	↓↘→↓↘→BA,A,A,K
ガーディアンストライク	↓B,B	アルティメットガイアトレマー	↑A+B	エンジェルスプリング	↓↘→↓↘→K
グレースヘブン	↘B	テンパランススマッシュ	B+K	ラスターサテライト	↓↘→☆↑A
ソードシャワー	←B	テンパランスストライク	B+K,B	ルミナスサテライト	↓↘→☆↑A,A
ソードカタラクト	←←B	テンパランスブリンガー	B+K,BA	リプリザルチャージ	↓↘→☆↑B
クイックストライク	→B	テンパランススラッシャー	B+K,BA,A	リプリザルトライアル	↓↘→☆↑B,A
ナスティインペイル	BA	テンパランスジャッジメント	B+K,BA,A,K	リプリザルエンジェル	↓↘→☆↑B,A,B
ナスティインペイル	BA,B	ソードフラッド	←⇕B+K	ホーリークレセントキック	↓↘→☆↑K
ナスティインペイル	BA,B,B	リプリザルチャージ	→⇕B+K	ラスターサテライト	↓↘→↓↘→☆↑A
ナスティインペイル	BA,B,B,B	リプリザルトライアル	→⇕B+K,A	ルミナスサテライト	↓↘→↓↘→☆↑A,A
ヘブンズゲート	←←BA	リブリザルエンジェル	→⇕B+K,A,B	リプリザルチャージ	↓↘→↓↘→☆↑B
フルターンブレアヘブン	站立途中 B	トルネードハイキック	A+K	リプリザルトライアル	↓↘→↓↘→☆↑B,A
シールドスマッシュ	蹲↘B	トルネードミドルキック	A+K,K	リプリザルエンジェル	↓↘→↓↘→☆↑B,A,B
ガーディアンストライク	蹲↘B,B	ミラージュサテライト	站立途中 A+B	ホーリークレセントキック	↓↘→↓↘→☆↑K

VOLDO

STAGE: Money Pit



奈落的番人



使用武器：卡塔尔 ×2
武器名：シエイム&ブレイム
流派：我流
年龄：46岁
出生日：8月25日
家族构成：两亲、兄弟4人、因战乱相继死亡
出身地：バレルモ
身长：183cm
体重：84kg
血型：A 型

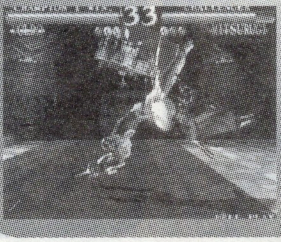
STORY

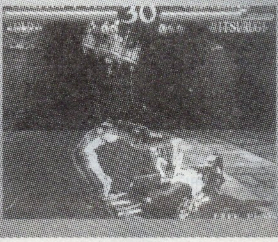
回到神殿的沃尔多发现，因为先前的暴雨而使地穴产生进水的情况。他用尽手段来进行排水和修复，然而结果动依然被水填没。这时，正当沃尔多找到逝去的主人贝尔其留下的有关 SOULEDGE 的笔记时，有一个女性战士突然造访。由于不知道侵入主人圣域的来客是什么身份，沃尔多便暗中向她偷袭，但那名女战士却用手中奇妙的武器迎战，当战斗达到高潮时，女战士却趁沃尔多防御之机逃走。

沃尔多没有追上，跪在主人的棺木前，也因此而听见了熟悉的声音：

“沃尔多，你是否感觉到那个女子的妖气？她以被 SOULEDGE 的邪气所吞没……追上她，并将 SOULEDGE 夺来。就这样，努力吧。”

听到主人的声音后，沃尔多没有血色的灰脸却突然变得亦红，一种热力催促着他追踪邪剑。





有人造访的空座的战斗中。他永远没有幸福，永远生活在没

技名	出招	技名	出招	技名	出招
シザースクロー	A,A	クリーピィストレッチ～背向	蹲↘B	ビハインドミュートハイキック	背向←K
ミュートスクラッチ	A,B	グレイブディガー	BA	イモータルベルチー	背向↓A+B
ミュートスラッシュ	A,B,A	スコーピオンズテイル	↙K	ローリングクレイジー	背向A+B
ミュートスラッシュ～背向	A,B,←A	スコーピオンズテイル～背向	↙K→	スプリットホイール	背向A+B↓
サイドクローキック	A,K	サーカストラピーズ	↓K	デスローズ	背向A+K
サプライズトゥリーパー	↙A	ミュートミドルキック	↘K	マゴットステップ	蹲↙↓↘
ラットチエイス	↓A	ヘッドリバーサー	←←K	バックマゴットステップ	マゴットステップ中↙
ラットチエイス	↓A,A	ラチェットスクリーマー～背向	→→K	マゴットスティンガー	マゴットステップ中K
ラットチエイス	↓A,A,A	ルナティックスピン～背向	站立途中K	ジ・ラック	↓A+K或↘A+K或背向↓A+K
ラットチエイスキック	↓A,A,A,K	ルナティックスピン	站立途中K→	ジ・ラック状态前进	ジ・ラック中→
ラットチエイスキック	↓A,K	リグルステップ	↓↘→	スティアラック	ジ・ラック中→→
ブラインドブレード	↘A	リグルクロー	↓↘→A	ジ・ラック状态后退	ジ・ラック中←
ブラインドクロー～背向	←A	リグルシザース	↓↘→A,A	フールマナー	ジ・ラック中A
スケアクロウブラインドクロー	←A,A	リグルブラインドブレード	↓↘→A,↘A	フールハンガー	ジ・ラック中B
エレガントテンダー	←←A	リグルブラインドシザース～背向	↓↘→A,←A	ラックスティンガー	相手足侧的ジ・ラック中K
ジョリーケッパー～背向	→A	リグルダンサー	↓↘→B	ラックアプセット	相手头侧的ジ・ラック中K
エレガントクロー	→→A	リグルギャロップ	↓↘→B,B	プレイングマンテイス	A+B
スコーピオンズクロー	站立途中A	リグリマンテイス	↓↘→B,B,B	プレイングキャンコー	↓A+B
スタンピートシュレッダー	B,B	オフジョイントマリオネット	↓↘→K	ギロチンバイト	←A+B
スタンピードシュレッダー	B,B,B	スライディングフック	↓↘→A+B	フレンジィージャイロ～背向	→A+B
ベルチーアルター～ジ・ラック	↙B,K	ルーニィースリング	↓↘→B+K	ゲートオープナー	→→A+B
アルタースティンガー	↙B,K,K	ブラインドターン	↓↙←	ゲードプライヤー	→→A+B,K
エクスタシー	↓B	フエイスレスブレード	背向→A	マッドブラインドダイブ	マゴットステップ中↘A+B
モアエクスタシー	↓B,B	リフティングソーサー	背向→→A	ブラインドダイブ	マゴットステップ中↘A+B
エクスタシー～背向	↓B←	マッドリフティングソーサー	背向→→A	プラムウイロー	B+K
ストマックスライサー	↘B	フエイスレスエルボー	背向←A	ザニィーミミック	↓B+K
ギロチンシザース	↘B,B	フエイスレスペンデュレム	背向←A,B	ザニィーミミック	↑B+K
ヘルチョップ	←B	マカブールウエッジ	背向→B	ルーニィースリンク	蹲B+K
ブラインドヘルクロー～背向	←B,A	マカブールステッチ	背向→→B	デズローズ	A+K
デモンフエロモン	←B	マカブールペンデュレム	背向←B	グレイプローズ	A+K
ブレイドネイル	→B	マカブールギムレット	背向←B,B	ウエブワイパー	←A+K
デモンエルボー	→→B	モアマカブールペンデュレム	背向←B,B	インセインフリップ	→→A+B+G
テイストバッド	站立途中B	マカブールスケアローグ	背向→→BA	インセイントラップ	→→A+B+G,K
テイストバッド～ジ・ラック	站立途中B	スコーピオンズテイル	背向↙K	スピニングアンブレラ	接近对手A+G
ボウマンテイス	站立途中B,B	オフジョイントマリオネット	背向↓K	センチピートナイトメア	接近对手B+G

ASTAROTH

STAGE: The Edge of Chaos



魔人的尖兵



使用武器:ジャイアントアックス
武器名:クルトゥエス
流派:ギュルクス
年龄:3岁
出生日:9月3日
家族构成:无・同类仲间很多
出身地:不明
身长:193cm
体重:95kg
血型:无

STORY

一种热气在耳边环绕着,极轻的咒文咏唱不停。他慢慢的睁开了双眼,看见的是站在广场较高位置的神官。

"由无所创造……怎么……这种怪物……!"

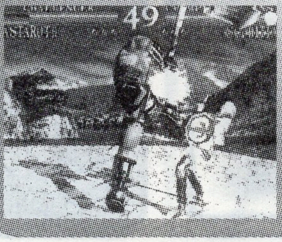
他在恍惚中似乎感到一道视线盯在自己背上,而且不知为何产生了怒意。大量的记忆涌入他的脑海,令他想起自己前身是一个战士。然而现在,恐怖、绝望、闪光之刃、激痛、还有阴暗……

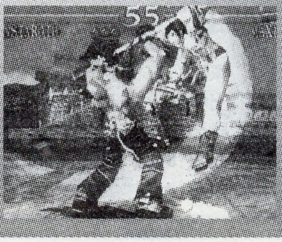
呜……啊啊啊啊……!!

被大神官肯被多克创造出的巨人接受了他的使命。

"探寻魔剑 SOULEDGE!"

望着巨人提着巨大的斧头默默走出神殿,肯被多克的嘴边却浮现出一种难以被人察觉到的笑容……



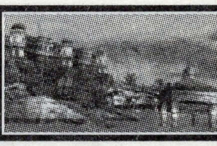


得无比痛苦,却无人知道他的真意。在红莲的夜火包围中,阿斯塔罗斯曼

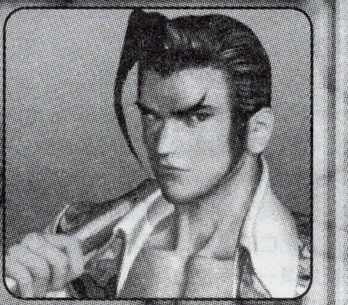
技名	出招	技名	出招	技名	出招
シュ・ルクスーザ	A	エッ・アークルリオ	B,B→	テュダ・スルバルト	蹲↘K
ムクスーザ	A,A	ジエラリオン	↙B	エラ・イエルシス	站立途中 K
テュダ・シュ・ムクスーザ	A,A	ヴィ・フィラリオ	↓B	メリアクスーザ	站立途中 K,A
ロツエリオ	A,B	テュダ・ディ・フィラリオ	↓B	シュ・ムクスサリオ	A+B
メリアクスーザ	↙A	クメルシヤ	↘B	メルフィダル・ジグムトー	↘A+B
テュダ・メリアクスーザ	↙A	テュダ・クメルシヤ	↘B	テュフィダル・ジグムトー	↘A+B
メリュールスーザ	↓A	ヴィメル	←B	シル・レビス	←A+B
テュダス・ムクスーザ	↘A	クク・ヴィメル	←B	ヴィアズス・レビス	←A+B
テュダ・エルスライ・ムクスーザ	↘A	メルフォ・シエラリシア	←←BB	クク・ロテイラオン	B+K
ムクスーザ	←A	テュダ・ギルフォ・シェラリシア	←←BB	クラックォ・アクシアリオ	↘B+K
ドル・ジクムサリオ	←←A	ロティラオン	→B	スルファー	→B+K
テュダ・ドル・ジクムサリオ	←←A	ヴィサリオン	→→B	テュダ・デュルファー	→B+K
リクフィリオ	→A	エラロ・メルサリオン	站立途中 B	テュダ・デイリア	↓↘→B+K
クメルシヤ	→A,B	デロ・ディブリオン	背向 B+K	エルアット・ルスゲリオ	相手足侧仰向中↓B+K
テュダ・クメルシア	→A,B	ヴィスアーク	K	エルアット・ルスゲリオ	相手头侧伏中↓B+K
クルクスーザ	→→A	エル・ヴィシオエク	↙K	トウルシュ	接近対手 A+G
メル・ディアクスーザ	→→A	メル・ヴィエク	↓K	アリエス	接近対手 B+G
イッ・メルフシヤ	→→A,B	キュヴィク	↘K	ヴィ・メルリオ	接近对手背后 A+GorB+G
アディ・イルビファーザ	↓↙←A	シュ・キュヴィク	↘K	ビルス・ラリオ	接近对手的左侧面 A+GorB+G
エル・リアスハーザ	↓↙←A,A,A,A,A,A	テュデス・カーズフーザ	↘K,A	テイア・メルサリオン	接近对手的右侧面 A+GorB+G
エラ・シュ・ムクスーザ	站立途中 A	クルス・クスファリオ	↘K,A	トウルス・アズルスグ	↓A+G
イル・イルクシア	B	ビ・アズク	←K	ロ・エリオクラッグ	对手空中 B+G
テイルリオン	B→	ム・ウイブスク	←←K	クク・ロテイラオン	B+K
テイルリオン	B→	ロテイアス	→K	クク・ロテイラオン	对手背后 B+K
ムクスーザ	B,A	スルバルト	→→K	ヴィアズス・レビス	←A+B
ルクスーザ	B,←A	ロテイ・アズバルト	→→K	アディ・イルビファーザ	↓↙←A
クメルシア	B,B	シュ・スルバルト	蹲↘K	テュダ・クキュレイ	B+G

MAXI

STAGE: Indian Port



南海的伊达男



使用武器：双节棍
武器名：霸汀原
流派：七闪架里破手
年龄：24岁
出生日：5月1日
家族构成：两亲亡故。义弟キャン。
出身地：琉球王国
身长：174cm
体重：57kg
血型：O型

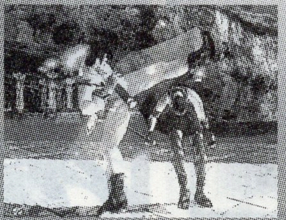
STORY

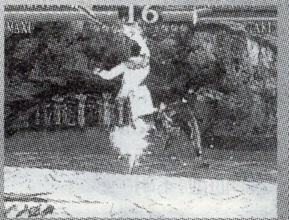
在海上自由自在旅行的琉球王国海贼马克西。当他航行到印度港时，被义兄卡恩留下。在一番攀谈后，马克西要继续他的航程，卡恩只能等待兄弟的回来。

许久后，海面上空突然浓云密布，刮起了狂风，马克西在雷声中靠近一艘船。在暴雨里，马克西看见一名少年正挥舞着灭法棍迎战突如其来的魔物，于是上前与其并肩作战。

当击退魔物群后，受到卡恩致命伤的持斧巨人阿丝塔罗斯在离去时将末法镜击落。丧失理性的 **KILLK** 向马克西发动袭击，在一番战斗后晕倒。

“兄弟……带着 **KILLK** 向西去，找到那个世界，代替我们……”失去义兄的马克西为了复仇而与 **KILLK** 向沉船的方向追去。





消灭邪恶的代价是非常之大的，马克西由此开始苦旅。

技名	出招	技名	出招	技名	出招
开阳	通常构	架苍浪	←B,K	开阳·升龙鳞	→→B+K
击闭	A,A	鳃拔	→B	轴移动~禄存	A+K
流锦汉打	A,A,B	鳃拔	→BB	追海月	↘A+K
走	↙A	龙骨割	→BA	天枢	右外构
波走	↓A	击龙钟	→BA,A	巴黑浪 开	天枢中 A
开阳·里拔钟漏	↘A	流云荒双哭	→BA,A,B	天枢·架黑浪	天枢中 A,K
白帆闭	←A	开阳·汉魂	→B←	天枢·疾龙爪	天枢中 B
击鳃通	←A,B	开阳·汉魂	→B←,G	天枢·疾龙颚	天枢中 B,B
击鳃通	←A,BB	浪华弹	→→B	火轮落	天枢中 K
击荒波汉魂	←A,B←	浪 华弹·キャンセル	→→B,G	天枢·击落日	天枢中 K,A
击荒波汉魂	←A,B,←G	拔沙鱼通	站立途中 B	天枢·架跳火轮	天枢中 K,K
击峰云	←A,BA	爪挫	↙K	玉冲	腰构
流云块里钟漏	←A,BA,A	膝挫	↓K	玉冲·返浪华	玉冲中 A
络云龙吟双哭	←A,BA,A,B	击霸龙	↓K,B	玉冲·波浪响	玉冲中 B
吟深渊	←☆A	架牙龙	↓K,K	腱挫	玉冲中 K
闭	→A	卷投锚	↘K	玉冲·架骸挫	玉冲中 K,く
荒波闭	→☆A	骸挫	←K	文曲	首构
开阳·涡女云	↓↘→A	骸狩	←←K	文曲·巡黑南风	文曲中 A
架卷龙	AK	里骸挫	→K	文曲·汉打	文曲中 B
架降龙	AK←	张式改·轰疾风	→→K	鬼海月	文曲中 K
开阳·浪女云	下蹲中↘A	张式改·吊裂尾	↓↘→K	文曲·架飞龙	文曲中 K,K
开阳·浪女云	下蹲中↘A,A	帆桁落	KB	巨门	左外构
开阳·浪女云	下蹲中↘A,A,A	击绞盘	KB,A	通蹿挫	巨门中 A
巴开	站立途中 A	架跳帆桁	KB,K	架浮舟	巨门中 A,K
击波纹	B,A	开阳·驱亢龙	站立途中 K	巨门·龙骸碎	巨门中 B
流波轮	B,A,A	开阳·驱龙咆	站立途中 K,K	巨门·咆翔龙	巨门中 B,K
流龙影	B,A,B	开阳·击龙颚	A+B	巨门·龙尾走	巨门中 K
络伏龙	B,A,B,K	开阳·击龙颚 2 发目キャンセル	A+B,↓	禄存	左内构
乱鲸波	B,A,K	击龙脉	←A+B	禄存·踊蛟	禄存中 A
反拔	↙B	张式改·走双哭	站立途中 A+B	禄存·踊蛟	禄存中 AA
沙鱼通	↓B	张式改·并双哭	下蹲中 A+B	禄存·巡海龙	禄存中 B
开阳·弹沙鱼狩	↘B	辅星·天盖纺	B+K,B,B,B	禄存·巡海龙·キャンセル	禄存中 B,G
帆桁弹	←B	辅星·天盖死兆闭	B+K,B,B,B,A	禄存·切夜汐	禄存中 K
击浪刃	←B,A	轰波纹	↓B+K	七星转生	构ループ
乱浮岛	←B,A,K	追波纹	↓B+K,B	七星脉	构中レバー→
击涡旋	←B,B	水切打	↘B+K	七星役	构中レバー←
流涡黑南风	←B,B,A	水切打	↘B+K,B	七星路	构中 A+K
乱舞云	←B,B,K	七星·升皇龙	←B+K	破军·天龙坠	接近对手 A+G

SOULCALIBUR LIZARDMAN

STAGE: The Edge of Chaos



战悚的绿鳞



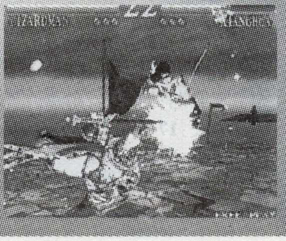
使用武器：SHORT SWORD&SMALL SHILD
武器名：OMAGE SWORD&EILK SHILD
流派：ギュルクス(捷アレス流)
年龄：3岁
出生日：不明
家族构成：不明。同类很多
出身地：不明
身长：180cm
体重：86kg
血型：不明

STORY

“人手难以取得的魔剑。”锻冶神海帕斯托丝感叹破坏 SOULEDGE 的艰难，并派遣了一批又一批的圣战士前去寻找，他们的人数由文字记载来看为 24 人，从一国的骑士团长到面包屋的店员，身份千差万别。然而有一点是共通的，他们都非常虔诚，时刻等待着神的召唤。

其中有一位战士名叫亚依安·卡尔克斯，是奥斯曼帝国善长剑术的武艺全能的骑士，因为也接受了神的召唤而到世界各地寻找着魔剑。这天他在沙漠中迷路，感到死亡的威胁，然而在昏迷醒来后，却似乎看到守护者军神的幻影，并被沙漠一带传说为“不正常的狩猎手”教团大神官肯被多克带回到地下神殿中。大神官对狂战士有着超乎寻常的兴趣，因见到亚依安良好的体魄而产生将之改造的念头。经过试验与“教育”，亚依安被一只蜥蜴合体，并听从大神官命令出去寻找魔剑。





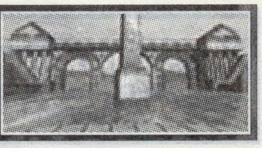
一只『异形』在历史上出现。经过三年的阴暗中的改造，

技名	出招	技名	出招	技名	出招
リフレインエッジ	A,A	トゥルヌ复合式・ネザーブラスト	BA,B,B,B,B	クイックサンドリベンジャー	←B+K,G
エッジローキック	A,K	トゥルヌ复合式・スポットネザーブラスト	BA,→B	トゥルヌ式・グリットアヴェンジャー	←◊B+K
ベースカーレント	↙A	テイルウェポンゲイザー	站立途中 B	メゼ式・アイギスタックル	→◊B+K
トゥルヌ式・グリットブリーズ	↙A,A	メゼ式・アイギスフィスト	由蹲开始↘B	メゼ式・アイギスチャージ	→◊B+K,A
ローアーサイドエッジ	↓A	メゼ式・アイギスブラスト	由蹲开始↘B,B	メゼ式・アイギスミニスター	→◊B+K,A,B
グリットドラフト	↘A	ダブルグルームキック	K,K	メゼ式・ツイスターハイキック	A+K
トゥルヌ式・ウェザーエッジ	←A	メゼ式・シンカースピンキック	↙K	メゼ式・グリットツイスターキック	A+K,K
トゥルヌ式・ギャザリングブレード	←A,B	ロンパーベースキック	↓K	トゥルヌ式・クライムテンペス	站立途中 A+B
トゥルヌ式・ウェザーリフレイン	←A,A	グルームミドルキック	↘K	ウェポンゲイザー	站立途中 B+K
トゥルヌ式・ギャザリングリフレイン	←A,A,A	サンドスプラッシュキック	←◊K	ダッキング	↓↘→
トゥルヌ复合式・ウェザーワーニング	←A,A,B	クルームフロントキック	→◊K	カミラ式・グリットブリーズ	↓↘→A
トゥルヌ复合式・ウェザーアラーム	←A,A,B	カミラ式・グリットキック	↗K	カミラ式・グリットテンペスト	↓↘→A,A
トラップミラージュ	←◊A	カミラ式・グリッドスクリュー	↗K,A	メゼ式・グリットブラスト	↓↘→B
アイギスタップ	→A	カミラ式・グリットフロート	↗K,A,B	ダブルダッキング	↓↘→↓↘→
メゼ式・グリップブロー	→A,B	カミラ式・グリットカスケード	↗K,B	カミラ式・グリットブリーズ	↓↘→↓↘→A
グリットドラフト	→◊A	カミラ式・グリットサマー	↗K,K	カミラ式・グリットテンペスト	↓↘→↓↘→A,A
クライムサイドエッジ	站立途中 A	サンドロンパー	站立途中 K	メゼ式・グリットブラスト	↓↘→↓↘→B
レンドストライク	B,B	カミラ式	站立途中 K,K	カミラ式・グリットブリーズ	↓↘→☆↑A
ブレードラウンドキック	B,K	カミラ复合式・ロンパースクリュー	站立途中 K,K,A	カミラ式・グリットテンペスト	↓↘→☆↑A,A
ベースレンドブレード	↙B	カミラ复合式・ロンパーフロート	站立途中 K,K,A,B	メゼ式・アイギスタックル	↓↘→☆↑B
メゼ式・アイギスフィスト	↓B	カミラ复合式・ロンパーカスケード	站立途中 K,K,B	メゼ式・アイギスチャージ	↓↘→☆↑B,A
メゼ式・アイギスフィスト	↓B,B	カミラ复合式・ロンパーサマー	站立途中 K,K,K	メゼ式・アイギスミニスター	↓↘→☆↑B,A,B
ライジンググリッド	↘B	トゥルヌ式・ダブルライジングビート	↘A+B	サンドアーチキック	↓↘→☆↑K
ウェポンゲイザー	←◊B	トゥルヌ式・ダブルライジングビート	←◊A+B	カミラ式・グリットブリーズ	↓↘→↓↘→☆↑A
スポットストライク	→B	メゼ式・デザートワーニング	↑A+B	カミラ式・グリットテンペスト	↓↘→↓↘→☆↑A,A
トゥルヌ式・デューンライザー	→◊B	メゼ式・デザートアラーム	↑A+B	メゼ式・アイギスタックル	↓↘→↓↘→☆↑B
トゥルヌ式・ネザーシーカー	BA	カミラ式・エアアイギスクラック	B+K	メゼ式・アイギスチャージ	↓↘→↓↘→☆↑B,A
トゥルヌ式・ネザーシーカー	BA,B	カミラ复合式・エアアイギスブラスト	B+K,B	メゼ式・アイギスミニスター	↓↘→↓↘→☆↑B,A,B
トゥルヌ式・ネザーシーカー	BA,B,B	メゼ式・サンドリベンジャー	↙B+K	サンドアーチキック	↓↘→↓↘→☆↑K
トゥルヌ式・ネザーシーカー	BA,B,B,B	サンドリベンジャー	←B+K		

SOULCALIBUR

ROCK

STAGE: The Colosseum



激震之大地



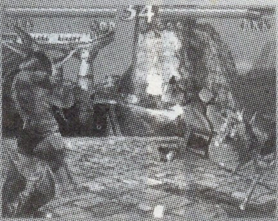
使用武器：バトルアックス
武器名：アポカリプス
流派：我流
年龄：38岁
出生日：12月14日
家族构成：两亲消息不明，养育着一个美洲孤儿バング
出身地：伦敦出生／新大陆长大
身长：176cm
体重：85kg
血型：不明

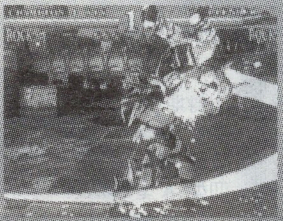
STORY

战斗结束，两人武器互相持错，经过一段时间，谁也没有想到将武器换回。但当夕阳的余光照到战场上时，名叫索菲亚的女战士先开了口：“你的武器拿错了，这样你还能守护着谁呢？”

保持着双亲的记忆、为了找回自己过去而越海来到这里的洛克，唯一所记挂的便是获知 **SOULEDGE** 的真相。而当他听到索菲亚这句话时，又想起自己一直抚养的美洲孤儿那依提普，被索菲亚打动的他重新考虑自己的道路，并决定从现在起不再沉缅于过去。

与索菲亚告别后，洛克又向大海西面而去，并来到一块冷僻的陆地。在这块陆地生活一年后，洛克又忍不住想回到广阔的大地。但这时他又听到可能与自己有关的传言，那依提普也失踪了。寻找孤儿的洛克陷入了蜥蜴人的圈套，并追踪他而去。





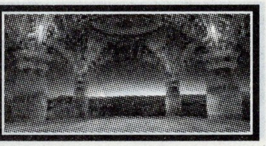
一切都是为了保护孤儿那依提普，三年从无改变。

技名	出招	技名	出招	技名	出招
ブリーズアクス	A	リバースロックステイア	B,←A	ショルダータックル	下蹲中↘K
ゲイルアクス	A,A	ロッククレイター	B,B	ロックラウンドキック	站立途中 K
ゲイルアクス	A,A	ロッククレイター	B,B	ラウンドヴォルテクス	站立途中 K,A
スイングキャノン	A,B	ロックランチャー	B,B→	ニールキック	KB
サイクロンアクス	↙A	ヒールクラッシャー	↙B	ストームガスト	A+B
サイクロンアクス	↙A	マウンテンクラッシャー	↓B	アクスハリケーン	↘A+B
ホライズンアクス	↓A	マウンテンクラッシャー	↓B	アクスハリケーン	↘A+B
タイフーンアクス	↘A	アクスヴォルケイノ	↘B	タイダルウェイブ	←A+B
タイフーンアクス	↘A	アクスヴォルケイノ	↘B	ロックプレス	→B+K
リバースブリーズアクス	←A	ベアファング	←B	ロックプレス	→B+K
ロックトマホーク	←◊A	ロックハンマーアクス	←◊B	グランドブリスクヴォルケイノ	↓↘→B+K
ロックトマホーク	←◊A	ロックハンマーアクス	←◊B	ホリゾンタルスイープキック	↓A+K
グリップショット	→A	アクスサイドキャノン	→B	ロックスラム	接近对手 A+G
グリップクレイター	→A,B	グラビティーアクス	→◊B	キャニオンダイブ	接近对手 B+G
グリップクレイター	→A,B	マウンテンデモリッシュ	站立途中 B	アトミックドロップマキシマム	接近对手背后 A+GorB+G
アクスショット	→◊A	バックサイドグリップ	背向对手 B+K	ホーンフリング	接近对手的左侧面 A+GorB+G
アクススイング	→◊A	ロックフロントキック	K	フェイスクラッシュスロー	接近对手的右侧面 A+GorB+G
トルネードスパイク	→◊A,B	ホリゾンタルクリープキック	↙K	クラッグドライバー	↘A+G(对手下蹲)
スパイラルアクス	↓↙←A	ロックベアキック	↓K	ハイパーダイナマイトスラム	在对方足侧仰向 DOWN 中 A+GorB+G
ロテートスパイラル	↓↙←A,A	ロックミドルキック	↘K	ハイパーダイナマイトスラム	在对方足侧伏向 DOWN 中 A+GorB+G
ロテートスパイラル	↓↙←A,A,A	ロックミドルキック	↘K	スラムヴォルテクス	↓↙←B+G
リバーススパイラルアクス	站立途中 A	キックヴォルテクス	↘K,A	ハイパースラムヴォルテクス	↓↙←B+G,↑A+B
サンライズアクス	下蹲中 A,B	キックヴォルテクス	↘K,A	ハイパースラムヴォルテクス	↓↙←B+G,↑A+B
ロックスプリット	B	ロックスタンプキック	←◊K	サイクロンアクス	↙方向跑动中 A
ロックグリップ	B→	ロックニー	→K	サイクロンアクス	↙方向跑动中 A
ロックグリップ	B→	ショルダータックル	→◊K	ロックハンマーアクス	↙方向跑动中 B
ロックステイア	B,A	ショルダータックル	→◊K	ロックハンマーアクス	↙方向跑动中 B

SOULCALIBUR

SEUNG MINA

STAGE：Remain in the Desert



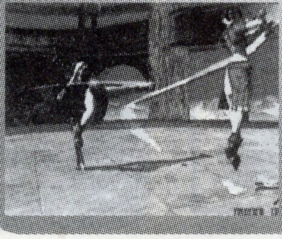
一刀入魂娘



使用武器：先祖传来的斩马刀
武器名：红雷
流派：成家式大刀术＋真行山临胜寺棍法
年龄：19岁
出生日：11月3日
家族构成：父·成汉明。母，弟共同病死。
出身地：李氏朝鲜/智异山
身长：162cm
体重：48kg
血型：A型

STORY

美娜面临着最大的危机。离奇殴打父亲的黄星京继续着寻找救国之剑SOULEDGE的旅途，追踪而去的美娜在半路遇上师兄并一块回家，又开始了修练。黄星京自愿担当沿岸防护队，而性格直接具有自由旅行经验的美娜又因为金家公子的求婚事件而再度离家出走。她去寻找黄星京时遇上了父亲的旧友李瞬臣，得知黄此时并没有在沿岸防护队，而只是继续着寻找救国之剑的旅程。为了找到SOULEDGE并让父亲见识到自己的实力，美娜来到了西域。在这里，他遇上了一个女战士，并受到了她在得到SOULEDGE邪力之前的力量帮助，使得美娜功力有所上升，但仍然完全败于女战士。此时一名看似喝醉的中年日本男子却以手中之棍向美娜讨教。败于对方的美娜诚心向那人求教，并在日益熟练的刀术外又习得凌厉的棍技。



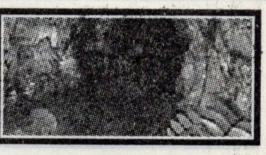


新习得的棍术担当防卫队。没有找到黄星京的美娜却以

技名	出招	技名	出招	技名	出招
连舞击	A,A	翔击	站立途中 B	孔式捧宝仪	↙A＋B
连舞扬风刃	A,A,B	滑尖击	下蹲时↙B	孔式开宝仪	在对手背后↘A＋B
连舞柳风	A,A,↑	柳柄击	左 STEP 中 B	孔式捧宝仪	在对手背后↙A＋B
连舞柳风	A,A,↓	滑面蹴	↙K	旋风光翼仪	↑A＋B
迅刀击	AA	滑面升蹴	↙K,K	成式扬身伐采仪	↗A＋B
迅刀捻尖戟	AA,B	地讨蹴	↓K	孔式辉扇仪	下蹲中 A＋B
扫击	↙A	腹突蹴	↘K	孔式鸟翼斩	B＋K
丹扫击	↓A	进将蹴	←K	岩碎蹴	↓B＋K
缠系斩击	↘A	雳风蹴	←⇨K	屈柄尖击	←B＋K
影踏刃	←A	戒猜蹴	→K	戒越蹴	→B＋K
抱扩刃	←⇨A	回天蹴	→⇨K	天舞跳轮仪	↗B＋K
潜牙抱扩刃	←⇨A,A	回天跳蹴	→⇨K,K	丹舞刀蹴	A＋K
速柄击	→A	回天跳击蹴	→⇨K,K,K	沛进扫击	↙A＋K
柄击蹴	→A,K	扬脚尖	KB	进扫击	↓A＋K
缠系振击	→⇨A	进将柄击	←KB	地讨尖	↘A＋K
牙流击	站立途中 A	烈蹴尖	→KB	往运刃	→A＋K
断袭刃	B,B	颚碎蹴	站立途中 K	跳退刃	G＋K
飞泉刃	↙B	旋阵粉碎仪	A＋B	跳转腿	接近对手 A＋G
飞泉刃	↓B	旋阵柳缠系	A＋B,A	柄首刈落	接近对手 B＋G
扬击	↘B	旋阵斩鹫击	A＋B,A,B	脱肩倒	接近对手背后 A＋GorB＋G
转断击	←B	重旋阵	A＋B,A＋B	柄首乘突	接近对手的左侧面 A＋GorB＋G
地讨戟	←⇨B	旋阵破碎仪	←A＋B	腿首卷落	接近对手的右侧面 A＋GorB＋G
尖击	→B	旋阵烈亢击	←A＋B,B	孔式开宝仪	↘A＋B
潜牙连尖击	→B,A	旋阵烈尖戟	←A＋B,B,B	孔式捧宝仪	↙A＋B
连尖击	→B,B	运迅烈缲尖	→A＋B	孔式开宝仪	对手背后↘A＋B
严冲击	→⇨B	连迅地缲尖	↓A＋B	孔式捧宝仪	对手背后↙A＋B
刈步尖击	BK	孔式开宝仪	↘A＋B	刹扫击	↙方向跑动中 A

SOULCALIBUR YOSHIMITSU

STAGE: Water Vein



无祖之忍者



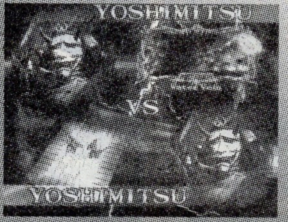
使用武器:日本刀
武器名:名刀吉光
流派:卍忍术
年龄:不明
出生日:不明
家族构成:不明。一族全员被残杀。
出身地:不明
身长:**170cm**
体重:**57kg**
血型:**O** 型

STORY

在富士山麓隐居着一群义贼,被人们称为忍者卍党一族。

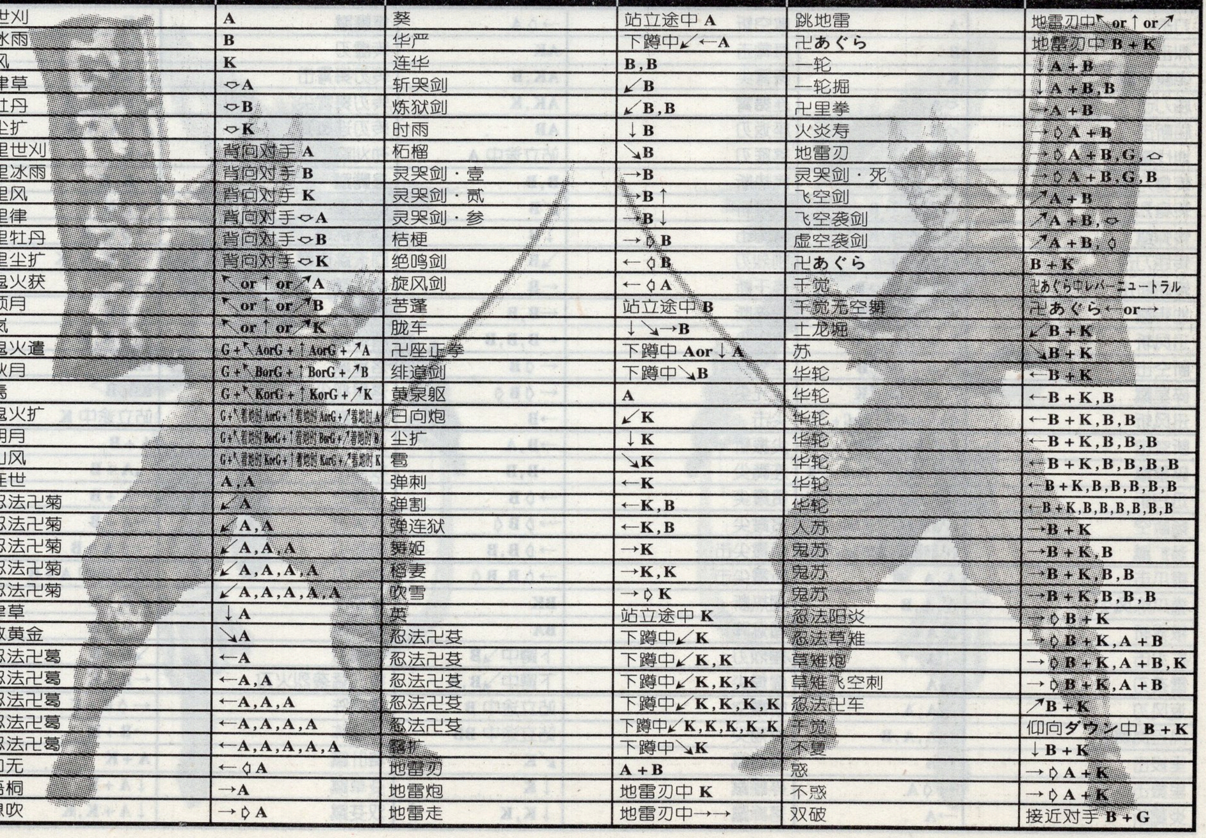
在这一年,因族长已届高龄,便派遣使者寻找能代表卍党一族权力的高人。当使者将最具备实力的族人带回时,却在路中遇上一群举着卍党之卆的人。还没等他们反应过来,冒充同族的敌人突然发动了偷袭,多数的族人在这场毫无准备的战斗中纷纷丧生。

余下的一人侥幸逃脱,并寻找着复仇的机会。由于感到在强力的权力组织面前显得无力,便只能暗中偷袭,结果失去了右腕并进入地下水脉而逃生。然而在地下水脉中,却飘散着一股妖气,他也在一次偶然的机会中听说过有关最强武器的传闻。为了不被众人杀害,他带有半份狂气的想法越海寻找着 **SOULEDGE**,并想以之来复仇。当他来到了流传着青骑士传说的土地后,心里却突然产生了强烈的憎恶之心。





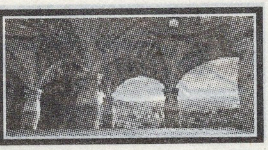
一心想要复仇的吉光却在魔剑的妖气中产生了变化。



技名	出招	技名	出招	技名	出招
世刈	**A**	葵	站立途中 **A**	跳地雷	地雷刃中↖or↑or↗
冰雨	**B**	华严	下蹲中↙←**A**	卍あぐら	地雷刃中 **B+K**
风	**K**	连华	**B,B**	一轮	↓**A+B**
律草	⇦**A**	斩哭剑	↙**B**	一轮掘	↓**A+B,B**
牡丹	⇦**B**	炼狱剑	↙**B,B**	卍里拳	→**A+B**
尘扩	⇦**K**	时雨	↓**B**	火炎寿	→◊**A+B**
里世刈	背向对手 **A**	柘榴	↘**B**	地雷刃	→◊**A+B,G,**⇦
里冰雨	背向对手 **B**	灵哭剑·壹	→**B**	灵哭剑·死	→◊**A+B,G,B**
里风	背向对手 **K**	灵哭剑·贰	→**B**↑	飞空剑	↗**A+B**
里律	背向对手⇦**A**	灵哭剑·参	→**B**↓	飞空袭剑	↗**A+B,**⇦
里牡丹	背向对手⇦**B**	桔梗	→◊**B**	虚空袭剑	↗**A+B,**◊
里尘扩	背向对手⇦**K**	绝鸣剑	←◊**B**	卍あぐら	**B+K**
鬼火获	↖or↑or↗**A**	旋风剑	←◊**A**	千觉	卍あぐら中レバーニュートラル
领月	↖or↑or↗**B**	苦蓬	站立途中 **B**	千觉无空舞	卍あぐら←or→
岚	↖or↑or↗**K**	胧车	↓↘→**B**	土龙掘	↙**B+K**
鬼火遣	**G**+↖**AorG**+↑**AorG**+↗**A**	卍座正拳	下蹲中 **Aor**↓**A**	苏	↘**B+K**
秋月	**G**+↖**BorG**+↑**BorG**+↗**B**	绯遒剑	下蹲中↘**B**	华轮	←**B+K**
焉	**G**+↖**KorG**+↑**KorG**+↗**K**	黄泉躯	**A**	华轮	←**B+K,B**
鬼火扩	**G**+↖着地时 **AorG**+↑着地时 **AorG**+↗着地时 **A**	日向炮	↙**K**	华轮	←**B+K,B,B**
朔月	**G**+↖着地时 **BorG**+↑着地时 **BorG**+↗着地时 **B**	尘扩	↓**K**	华轮	←**B+K,B,B,B**
山风	**G**+↖着地时 **KorG**+↑着地时 **KorG**+↗着地时 **K**	雹	↘**K**	华轮	←**B+K,B,B,B,B**
连世	**A,A**	弹刺	←**K**	华轮	←**B+K,B,B,B,B,B**
忍法卍菊	↙**A**	弹割	←**K,B**	华轮	←**B+K,B,B,B,B,B,B**
忍法卍菊	↙**A,A**	弹连狱	←**K,B**	人苏	→**B+K**
忍法卍菊	↙**A,A,A**	舞姬	→**K**	鬼苏	→**B+K,B**
忍法卍菊	↙**A,A,A,A**	稻妻	→**K,K**	鬼苏	→**B+K,B,B**
忍法卍菊	↙**A,A,A,A,A**	吹雪	→◊**K**	鬼苏	→**B+K,B,B,B**
律草	↓**A**	萸	站立途中 **K**	忍法阳炎	→◊**B+K**
散黄金	↘**A**	忍法卍芰	下蹲中↙**K**	忍法草雉	→◊**B+K,A+B**
忍法卍葛	←**A**	忍法卍芰	下蹲中↙**K,K**	草雉炮	→◊**B+K,A+B,K**
忍法卍葛	←**A,A**	忍法卍芰	下蹲中↙**K,K,K**	草雉飞空刺	→◊**B+K,A+B**
忍法卍葛	←**A,A,A**	忍法卍芰	下蹲中↙**K,K,K,K**	忍法卍车	↗**B+K**
忍法卍葛	←**A,A,A,A**	忍法卍芰	下蹲中↙**K,K,K,K,K**	千觉	仰向ダウン中 **B+K**
忍法卍葛	←**A,A,A,A,A**	骚扩	下蹲中↘**K**	不叟	↓**B+K**
口无	←◊**A**	地雷刃	**A+B**	惑	→◊**A+K**
梧桐	→**A**	地雷炮	地雷刃中 **K**	不惑	→◊**A+K**
息吹	→◊**A**	地雷走	地雷刃中→→	双破	接近对手 **B+G**

SOULCALIBUR HWANG

STAGE: Remain in the Desert



灼热的志士



使用武器:中华刃
武器名:苍霹
流派:黄式大刀术
年龄:28岁
出生日:8月8日
家族构成:两亲死别。恩师・成汉明。
出身地:李氏朝鲜/智异山
身长:171cm
体重:62kg
血型:AB型

STORY

祖国正受到邻国的大规模袭击。听到这个消息的黄星京中止了搜索"救国之剑"SOULEDGE的行程,急忙回国。在路上遇见师妹美娜,一块赶回了家。

来到沿岸防卫队后,成为水军提督李瞬臣直属的黄星京,却又听到美娜离家出走的消息,然而面临着祖国受到的威胁,黄无心他顾。

由于东面邻国的频繁攻击,失去了一向的冷静的黄星京为了追赶小型海贼船,而使得多数部下丧生。数日后,黄星京被解除防卫队大队长的职位,将他招去的李瞬臣提督又对他下了一条命令:

"黄星京,现在再一次将搜索'救国之剑'的任务交给你,务必完成。"

觉察到朋友成汉明心情的李瞬臣以此为名义而暗中指引黄星京去找回美娜,瞬间理解真意的黄再次向西方而去。





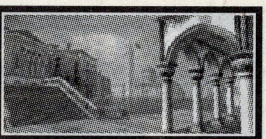
同时磨炼着自己的中华刃。寻找着『救国之剑』的黄星京

技名	出招	技名	出招	技名	出招
刀击	A	散空斩	→▷A	隼嘴蹴	↘K
烈击	B	舞霄击	AK	转虚刃	↙KA
弹噪声蹴	K	舞霄尖	AK,B	转刃舞霄击	↙KA,A
屈刀击	⇦A	连舞霄	AK,K	转刃舞霄尖	↙KA,A,B
屈断击	⇦B	座返刃	AB	转刃连舞霄	↙KA,A,K
地伐蹴	⇦K	落雁刃	站立途中 A	劲刈蹴	→K
转身刀击	背向对手 A	焦热断	B,B	枭嘴蹴	→K,K
转身烈击	背向对手 B	极寒斩	↙B	回天蹴	→▷K
转弹蹴	背向对手 K	断刃击	↓B	回天跳蹴	→▷K,K
转屈刀击	背向对手⇦A	刚烈刃	↘B	回天跳击蹴	→▷K,K,K
转屈断击	背向对手⇦B	碎干断	←B	侧头蹴	←K
地转蹴	背向对手⇦K	里碎断	←B,B	转踊蹴	←◁K
迅风斩	↖or↑or↗A	里碎尖	←B,B,B	滑踊蹴	←◁K,K
断空击	↖or↑or↗B	至光尖	←◁B	落星蹴	KB
碎星蹴	↖or↑or↗K	至光尖	←◁B◁	落星柳尖击	KB,B
迅风斩	G+↖AorG+↑AorG+↗A	尖击	→B	倒立蹴	站立途中 K
断空击	G+↖BorG+↑BorG+↗B	尖振斩	→B,A	双冲天	A+B
碎星蹴	G+↖KorG+↑KorG+↗K	连嘴尖	→B,B	极割空	↘A+B
迅扫斩	G+↖着地时AorG+↑着地时AorG+↗着地时A	贯霞尖	→▷B	双撞空	←A+B
扬断空	G+↖着地时BorG+↑着地时BorG+↗着地时B	贯霞尖	→▷B◁	双伏刃	→A+B
潜扩蹴	G+↖着地时KorG+↑着地时KorG+↗着地时K	断霞尖击	→▷B,B	崩岳刃	→▷A+B
重爪击	A,A	断霞尖击	→▷B,B◁	翔空刃	站立途中 A+B
重爪炼风尖	A,A,B	耀热断	BK	柳割击	↙B+K
散界斩	↙A	雹遮阵	BA	崩领蹴	↓B+K
扩刃击	↓A	煌烈刃	下蹲中↘B	极刚刃	↘B+K
雷袭刃	↘A	虚煌尖	下蹲中↘B,B	黄式猛袭烈火刃	←B+K
返风刃	↘A,A	断霞空	站立途中 B	雾遮阵	←◁B+K
风云岚舞刃	↘A,A,B	虚翔尖	站立途中 BB	雪遮阵	→B+K
里拔击	←A	里滑蹴	↙K	舞叶蹴	A+K
里振击	←◁A	碎峰蹴	↓K	芟草蹴	↓A+K
炎霸斩	→A	落峰蹴	↓K,K	双芟蹴	↓A+K,K

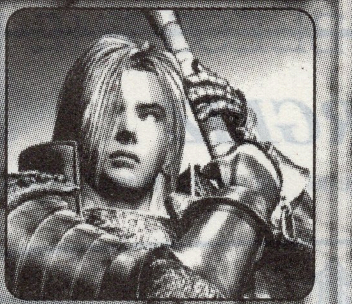
SOULCALIBUR

SIEGFRIED

STAGE: City of Water



明日之魂



使用武器:ツヴァイハング
武器名:レクイエム
流派:我流
年龄:19岁
出生日:2月6日
家族构成:父亲被自己杀害。
出身地:神圣罗马帝国
身长:165cm
体重:50kg
血型:A型

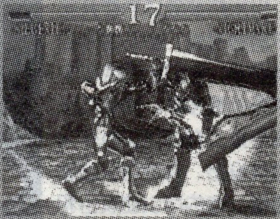
STORY

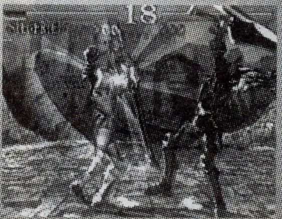
当魔剑SOULEDGE强大的魂之力量涌入身体时，父亲布来迪利克的身影出现在西格非尔德衰弱的心中，并在他脑海里闪烁不停。

"不要为我报仇……"

在意大利某条街上住着一个失去丈夫的女性。这天，她家门前站着一个青年。自从亲手错杀父亲以后，西格非尔德还是第一次回到母亲玛格莱特身旁，然而他只是站在门口，耳中听到的是母亲求他平安的祈祷声，他的手在空中停止了…

"我是没有资格见母亲的。我已经决定了，一切都将从这里结束。…母亲，我去找父亲了。"西格非尔德背过身去向着新的决意而前行，走在一条阴暗的道路上。





手持大剑的西格非尔德在得到SOULEDGE之力后走向毁灭。

技名	出招	技名	出招	技名	出招
フロクレススラッシュ	A,A	スカイスプリッター~チーフ・ホールド	↘B	フラインダエッジ	→⇨A+B
スラッシュクロス	A,A,B	ヘッドバット	←B	フラインダエッジ~ダウンへ	→⇨A+B,⇦
スラッシュクロス~ベース・ホールド	A,A☆B	ダブルヘッドバット	←B,B	チーフ・ホールド	B+K
スラッシュグラウンダー	A↓,A	フェイタルダイブ	←⇦B	チーフ・ホールド	↓B+Kor↑B+K
ダブルグラウンダー	A↓,A,A	フェイタルドライブ	←⇦B,B	サイドガントレットバスター	↓B+K,→B
シャドウスライサー	↙A	フェイタルドライブ~ベース・ホールド	←⇦B	サイドガントレットバスター	↑B+K,→B
レッグスラッシュ	↓A	ピースイングストライク	→B	デキスター・ホールド	←B+K
アーメットクラッシャー	↘A	ルークスプリッター	→⇨B	ベース・ホールド	→B+Kor下蹲中↘B+K
バックスピンスラッシュ	←A	ファームメントディバイド	→⇨BA	ドロップキック	→⇨B+K
クイックスピンスラッシュ	→A	フルスイングスプリッター	站立途中B	スピンキック	A+K
クイックスピンスラッシュ~デキスター・ホールド	→A	フルスイングスプリッター~チーフ・ホールド	站立途中B	スピンキックスラッシュ	A+K,A
ライドスラッシャー	→⇨A	スプリットバスター~ベース・ホールド	下蹲途中B	スピンダブルスラッシュ	A+K,A,A
クイックバックスピンスラッシュ	AG,A	ヘルムディバイダー	BG,B	スピンスラッシュクロス	A+K,A,A,B
スラッシュ~デキスター・ホールド	A	アーマーブレイカー	BG,B,B	スピンスラッシュクロス	A+K,A,A,☆B
ライジングスラッシュ	站立途中A	アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	BG,B,B	スピンスラッシュクロス~ベース・ホールド	A+K,A,A,☆B
メイルシュトローム	站立途中A,A	ブレイクキック	BG,B,K	スピンスラッシュグラウンダー	A+K,A,↓A
メイルシュトローム2发目キャンセル	站立途中A,A⇦	アースディバイド	↓↘→B	スピンダブルグラウンダー	A+K,A,↓A,A
ガントレットバスター	B→	グライドローキック	↙K	スピンキックスラッシュ~デキスター・ホールド	A+K,A
ランパートバスター	B←	グライドローキック	↓K	スピンミドルキック	A+K,K
ソードバスターキャンセル~チーフ・ホールド	B☆←	ダークミドルキック	↘K	チーフ・ホールド	B+K
ヘルムティバイダー	B,B	アクセルキック	↘K,K	テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中A
アーマーブレイカー	B,B,B	アクセルヘッドアッパー	↘K,K,B	テラーサーキュラーデキスター・ホールド	チーフ・ホールド中A
アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	B,B,B	ダークサイドキック	←K	テラーストンパー	チーフ・ホールド中B
ブレイクキック	B,B,K	ジェイドクラッカー	→K	テラーニー	チーフ・ホールド中K
バスターグラウンダー	B,↓A	ショルダーチャージ	→⇨K	テラーベルフリー	チーフ・ホールド中K,K
バスターグラウンダー2发目キャンセル~チーフ・ホールド	B,↓A,⇦	ライジングキック	站立途中K	デキスター・ホールド	←B+K
ソードバスター~ベース・ホールド	B	ストンピング	↓↘→K,K,K,K,Kor相手ダウン中↓K,K,K,K,K	ファントムスラッシュ	デキスター・ホールト中A
スラストスロー	↙B	アーストランプル	↓↘→Kor相手ダウン中↓K	ダブルファントムスラッシュ	デキスター・ホールト中A,A
シャドウバスター	↓B	ブレイズウインド	A+B	ファントムスラッシュグラウンダー	デキスター・ホールト中A,↓A
シャドウバスター~ベース・ホールド	↓B	ブレイズシュトローム	A+B,A	ファントムディッパー	デキスター・ホールト中B
スカイスプリッター	↘B	ダークソウルインパクト	↘A+B	ファントムディッパー~チーフ・ホールド	デキスター・ホールト中B

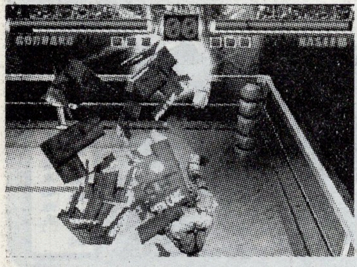
野心之战

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ

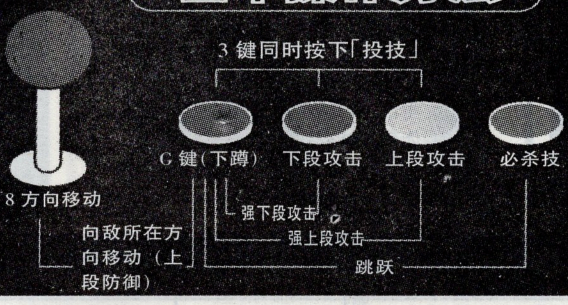
厂商:NAMCO&SQUARE ARC(1997年) PS(1998年12月17日)

系统简介



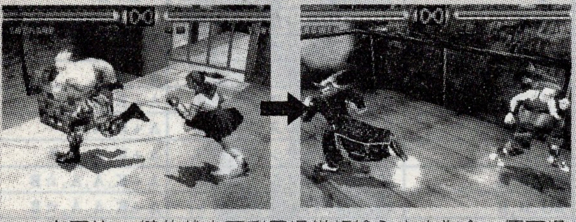
在游戏中特定的版面内，当木箱被破坏后便会出现不同的宝物，由于宝物的种类很多，它们给角色带来的效果也很多样。有的可以提高分数、有的可以当作飞行道具投出、有的可以回复能量槽、有的可以使攻击和防御的能力发生变化，因此认真确认宝物的种类及效果对战斗会有很大帮助。但要注意的是在取宝物的同时很可能会受到对手的袭击，因此要小心！

基本操作方法



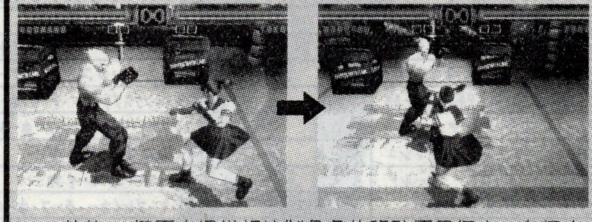
移动系的操作

跑! 操纵杆的8个方向(G键不按)



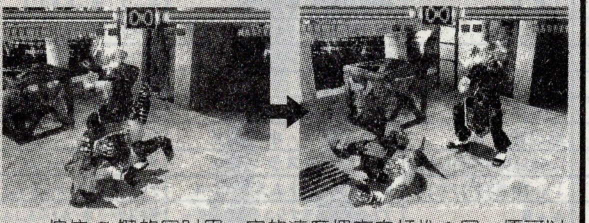
在不按G键的状态下利用操纵杆输入方向指令，便可操纵角色向不同的方向快速移动。

走! 按住G键输入方向



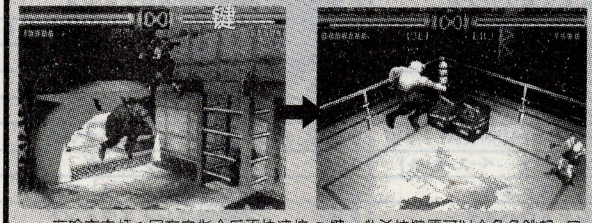
按住G键再向操纵杆控制角色的移动便是行走，在行走当时呈上段防御状态。

翻滚! 按住G键操纵杆推2回



按住G键的同时用一定的速度把方向杆推2回，便可以令角色作出翻滚动作，在这时能攻击的角色也有。

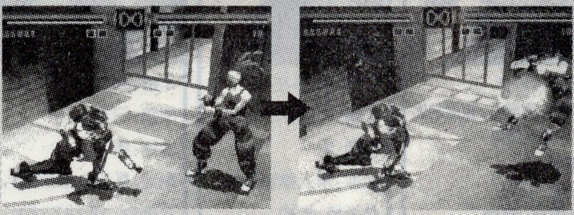
跳! 方向杆推2回再按G键必杀技



在输方向杆2回方向指令后再快速按G键-必杀技键便可以令角色跳起，同时跳起的高底是可以调整的，另外，在跳起后也存在固有的攻击动作。

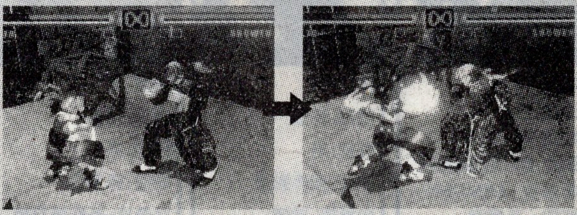
攻击系的操作

必杀技！ 使用必杀技能量槽



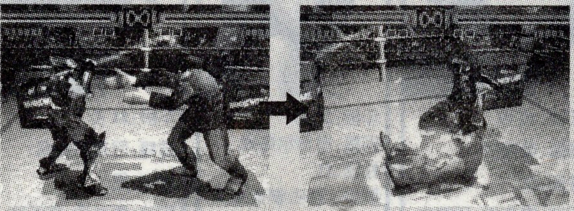
是对手不能防御的必杀攻击。在体力槽下方的便是必杀技能量槽，注意当能量槽中没有能量时只是特殊攻击。

上段攻击！ G 键＋上段键便是强上段攻击



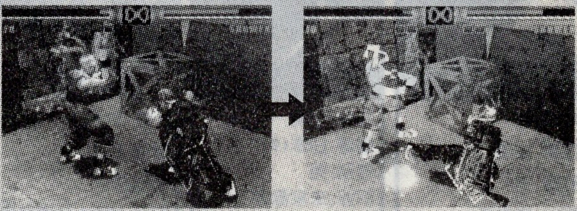
上段攻击对对手下蹲防御是很有效的（实际上常有中段判定的上段攻击很多）。

投技！ G 键＋上段攻击键＋下段攻击键



在接近对手时利用 G＋上＋下同时按下的方向便可形成摔投技木箱也是可以拿起投掷的，当木箱破坏后还会有宝物出现。

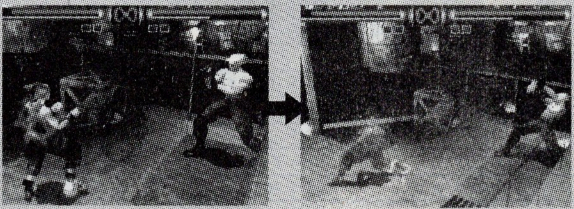
下段攻击！ G 键＋下段便是强下段攻击



游戏中对手移动中（不是跑步状态）会带有自动上段防御的特征，因此下段攻击便是破解的方法之一。

防御系的操作

回避动作！ 方向杆＋G 键连打（2 次以上）



回避行动与防御秘杀技的动作，可以令飞行道具系必杀技无效，但要注意除此以外的攻击是不能防备的。

面向中级玩家的防御要点

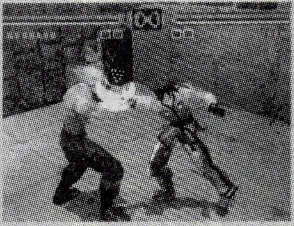
对投技	当己方角色发光的瞬间按 G 键（对指令投无效）
受身	受身：在倒时的瞬间按 G 键
当身反击	在接受通常攻击的瞬间按必杀技键
白刃取 ※	在佐助之刃攻击的瞬间按 G 键

※白刃取：只是一种对“佐助の刀”类的武器系攻击有特殊防御效果的防御手段。

防御操作！ 当不使用摇杆时按 G 键是下蹲。要注意！

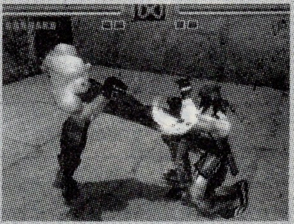
对上段攻击

在角色行走时便可自动形成上段防御体势。



对下段攻击

角色下蹲状态并同时按 G 键便可进行下段防御。



防御状态显示

当出现白色光时表示防御成功，当出现蓝色光时表示防御失败。





年龄:**26** 岁
国籍:日本
性别:男
职业:佣兵,现三岛建设社长
必杀技:**ARMGUN**·地雷·手榴弹

三島拳



年龄:**23**
国籍:韩国
性别:男
职业:动作影星
必杀技:导弹

韩大韩



年龄:**38**
国籍:日本
性别:男
职业:摔角手
必杀技:各种摔角技

猪场



年龄:**18** 岁
国籍:德国系,被确定死亡之后无国籍
性别:女
职业:囚犯
必杀技:变身

狼少女



年龄:**47** 岁左右
国籍:中国
性别:男
职业:杀人拳法家
必杀技:长枪

李书文



年龄:**39** 岁
国籍:日本
性别:男
职业:格斗家、考古学者
必杀技:ブラジリアン柔术

增田光司



年龄:**29**
国籍:英国
性别:男
职业:泰拳手
必杀技:火箭拳

那吉姆



年龄:不明
国籍:日本(?)
性别:男
职业:未来忍者
必杀技:手里剑、刀、烟幕、刺(铁棘篱)

佐助



年龄:**17** 岁
国籍:日本
性别:女
职业:**ICPO** 的情报员
必杀技:ヨーヨー

阳子



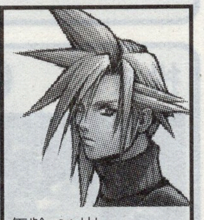
年龄:**20** 岁
国籍:英格兰
性别:女
职业:考古学、研究生
必杀技:火炎剑

克蕾娅



年龄:**20** 岁
国籍:尼布尔海姆
性别:女
职业:酒店掌柜兼アバランチメンバ
必杀技:ザンガン流格斗术

蒂法



年龄:**21** 岁
国籍:尼布尔海姆
性别:男
职业:原士兵,现无业
必杀技:大剑

克劳德

◆连续技		レビテションストライク	上+下、J 上
マスタリジャブ	上	ブレイングリユニオン	G+上、上、J 上
マスタリハイロ	上,下	デスペアドエッジ	上+必 J 上
ジエノバリンケジ BIRTH	上,上,下	フェイタルトラップコンプリ	上+下+必、上、上、J 上
ジエノバリンケジ SYNTHSIS	上,上,上,上,上	ジエノバラッシュ	ステップ 下、上、J 上、上、上
ジエノバリンケジ DEATH	上,下,下,上	梦想二段	肋构え后 上、J 上
マスタリニ	上+下	セフィロスコンボ(スペリオル)	正眼の构え后 上、上、上、J 上
マスタリロ	下	◆投技	
エンシエントピス	下、下、上	ハンギングスル	对手正面 G+上+下
マスタリハイ	G+上	フロントスプレックス	对手正面 G+上+下、上 or 下 按住
ツインハイ	G+上、上	ネックブレイカ	对手左面 G+上+下
マスタリスラッシュ	G+上+必	サイドスプレックス	对手右面 G+上+下
グランドビト	G+下+必	デッドリスプレックス	对手背面 G+上+下
マスタリフック	上+必	トラジディエンド	方向 1 圈 G+上+下
スティングロ	下+必	◆必杀技	
マスタリエルボ	上+下+必	肋构え	必
フェイタルトラップ	上+下+必、上、上	ブラックマテリア	必 押し け
レブトレスキックライト	方向 90°回转(顺时针)、上	柄打	肋构え后、上
レブトレスキックレフト	方向 90°回转(逆时针)、上	狱门	肋构え后、下
ジエノバアタック	比对手高的位置、上+下	闪光	肋构え后、G+上
ジエノバシュトステップ	下、上	正眼の构え	肋构え后、必 or 横移动
ジエノバリッパステップ	下、上+下	セフィロスコンボ(コンプリト)	正眼の构え后、上、上、上
トルネドキック	下蹲、下 or G+下	地碎炼狱斩	正眼の构え后、下、下、下
アセンドスパイラル	站起时、上	天舞轮回斩	正眼の构え后、必、上、上
バックタンキック	跑动、G、上	打突	正眼の构え后、G+上
レイジドエア	跑动、上	疾风斩	正眼の构え后、走り G+上
スライドチャジ	跑动、下	虚实残心	正眼の构え后、横移动右、G+上
マスタリスティング	跑动、G+上	打突残心	正眼の构え后、横移动左、G+上
マスタリタックル	跑动、上+下	正眼の构えから、肋构えへ	横移动中 上+下
◆ジャスト技		飞翔空霸斩	ジャンプ 必
ジエノバリンケジ LIFE	上、下、J 上	金刚霸碎斩	必杀技ゲジ无し状态で、必
ジエノバリンケジインコンプリト	下、J 上		

◆连续技		TURN BACK KICK	走动中按 G,上
ARMY JAB	上	GUN · STRAIGHT	蹲下时按上
ONE TWO KICK	上,上,上	BAZOOKA · STRAIGHT	蹲下时紧按上
UD UP COMBINATION	上,上,下,上	DIVIDE TILE	踏前中按上
MACH PUNCH	上,下,上,上,上,上,上,上,上,上,上	DIVIDE KNUCKLE	踏前中按上,上
RISING UPPER	上+下	DIVIDE SPIN KICK	踏前中按上,下
OGER CRUSH	上+下+必	WIND GODHAND	踏前中按下,上
DOUBLE UPPER	上+必,上	LIGHTNING GODHAND	踏前中按下,上+下
LOW KICK	下	ABIS SPIN	踏前中按下,下,下
HELL SPIN	下+必	◆投技	
BREAK KNUCKLE	下+必,上	STRETCH THROW	面向敌人正面时按上+下+G
HOMING SLIDING	下+必,下	TOWER BRIDGE	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上
BOOMERANG HOOK · LEFT	下+必,上,下	NECK CRUSH	面向敌人左方时按上+下+G
BOOMERANG HOOK · RIGHT	下+必,下,上	MOON DIVE	面向敌人右方时按上+下+G
STOMACH CRUSH	下+必,上+下	POWER ARM THROW	面向敌人背面时按上+下+G
HEEL SWORD	G+上	SPINNING PILE	控杆回转一圈按上+下+G
TURN LOW KICK	G+下	◆必杀技	
TURN LOW HIGH KICK	G+下,上	ARM GUN	必
MIRAGE SPIN KICK	G+上+必,下	DOUBLE ARM GUN	必,必
SHOWER KICK	G+下+必	TRIPLE ARM GUN	紧按必
FLANKING UPPER	控杆转4分之1圈+上	PUT MINE	走动中按必
METEOR PRESS	于高处时按上+下	ROLLING SET MINE	前滚中按必
TURN HITH KICK	站立途中按上	GRENADE THROW	跳跃中按必
SATELLITE KICK	站立途中按上+必	SUICIDAL GRENADES	控杆回转一圈+必
LOW KICK	站立途中按下	ARM HAMMER	必杀技棒没有后按必
HAMMER SWORD	步行中按上,上	◆JUST FRAME 技	
TRIPLE BLACK HAWK	走动中按上,上,上	HELL SPIN ELBOW	下+必,J上
SLIDING KICK	走动中按下	DIVIDE COMBINATION	踏前中按上,下,J上
AIR RAID KICK	走动中按 G+上	BOOMERANG HOOK · LIGHT	下+必,下,J上
SHOULDER TACKLE	走动中按上+下	FINAL IMPACT	上,上,J上,上,上,上,J上,上,J上,上,上,上,G

◆连续技		沟打	步行中按上
剑击	上	弁尘打	步行中按下
连击斩	上,上,上	水蜘蛛	步行中按下,下
连击旋脚	上,上,下	连面斩	走动中按上,上,上
酷连刃	上,上,上,下,上	滑蹴	走动中按下
弧转升	上+下	落踵	走动中按上+下
双弧升	上+下,上+下	◆投技	
双弧斩	上+下,上+下,上	登龙落膝	面向敌人正面时按上+下+G
地击斩	上+必	背面取	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上或下
击斩登龙	上+必,上	头盖割	BACK DROP 后按 G
斧刃脚	下	灭杀之舞	2 次 BACK DROP 后按 G
斧刃落踵转脚	下,上,上	参烈蹴	面向敌人左方时按上+下+G
地闪	下+必	火九头龙投	面向敌人右方时按上+下+G
地闪突	下+必,下	月影投	面向敌人背面时按上+下+G
枝折	G+上	百舌鸟落	控杆回转一圈按上+下+G
砂尘	G+下	移身之术	敌人向你攻击时按上+下+必
登脚	G+上+必	寝	上+下+必(必杀技棒回复)
兜割	G+下+必	◆必杀技	
双弧阵	G+下,上	手里剑	必
空斩脚	走动中按 G,上	螺旋大手里剑	紧按必
独乐之舞	控杆回转一圈按上或下(按必可跳跃)	燕落	必,上
颚打·左	控杆向右转4分之1圈+上	MAKIBISHI	必,下
颚打·右	控杆向左转4分之1圈+上	瞬动击	走动中按必
独饭纲	于高处时按上+下	烟幕	跳跃中按必
倒跳脚	踏前中按下,上	地击斩	必杀技棒没有后按必
倒扫腿	踏前中按下,下	◆JUST FRAME 技	
砂烟	踏前中按下,下,上	幻地闪	上+必,击中时立即按下
登龙斩	站立途中按上	连击幻龙	上,上,上途中,J上
祈念斩	蹲下时按上,上,上	龙升连击斗舞	紧按上,J上,上,上,上,J下

◆连续技		流滑腿	走动中按下
捶突	上	石弓跳	走动中按上+下
连捶天脚	上,上,上	裹满月	走动中按 **G**,上
连捶旋拂	上,上,下	疾风月	走动中按 **G**+上
水仙	上,下	鹰落	蹲下时按上
平手打	上,必	旋拂	蹲下时按下
喝人	上,必,上,上,上,上	九分月	踏前中按上
满月	上+下	献佛蹴	踏前中按下,上
炮矢蹴	上+必	蹴鞠浮	踏前中按下,下
胫蹴	下	裹打·阳	踏前中按下,上,下
旋天连脚	下,上	裹打·半阳	踏前中按下,上+下
二旋烦堕	下,下,上	裹打·阴	踏前中按下,下,上
二旋还魂	下,下,必	◆投技	
连旋拂	下,下,下	干落	面向敌人正面时按上+下+**G**
嘲	下+必	合气	面向敌人正面时按上+下+**G**,紧按下
嘲平手	下+必,上	破颜刈首	面向敌人右方时按上+下+**G**
余裕	下+必,上+下	霞	面向敌人左方时按上+下+**G**
八分月	**G**+上	卷身刈首	面向敌人左方时按上+下+**G**,紧按上或下
旋拂	**G**+下	腕固背转落	面向敌人背面时按上+下+**G**
地旋飞翔脚	**G**+下,上,上,上,上	平手首折	控杆回转一圈按上+下+**G**
阳升蹴	**G**+上+必	当身投	上+下+必
迦樱罗蹴	**G**+下+必	◆必杀技	
螺旋蹴	控杆转 **4** 分之 **1** 圈+上	鬼子母神式 **YOYO**	必
神风	于高处时按上+下	寸心玉	跳跃中按必
三日月	站立途中按上	成败	紧按必
轮回掌	站立途中按上+必	狂犬之散步	紧按必,紧按下
轮盘蹴	站立途中按 **G**+上	世界一周	控转 **4** 分之 **1** 圈+必
轮回黄泉平	站立途中紧按上+必(防御不能)	平手打	必杀技棒没有后按必
鬼子母神蹴	步行中按上,上,上,上,上,上	◆**JUST FRAME** 技	
大地连脚	走动中按上,下	佛罚降临	上,上,**J** 下,上,上,**J** 上,上,上,上,上,**J** 下,下
天空三连脚	走动中按上,上,上		

◆连续技		穿疾步	走动中按上+下
冲捶	上	铁山靠	走动 **G**,上
转身打掌	上,上,上,上	穿弓腿	踏前中按下,上
向捶扫腿	上,下	腓袭脚	踏前中按下,下
捶腿升捶	上,下,上	跃扫翼顶	踏前中按下,下,上
捶腿跪膝	上,下,下	体崩	踏前中按下,必
铁山靠	上+下	崩身打掌	踏前中按下,必,上
降龙	上+下+必	◆投技	
激降龙	紧按上+下+必	大缠崩捶	面向敌人正面时按上+下+**G**
猛虎硬爬山	上+必	进步里胯	面向敌人正面时按上+下+**G**,紧按上
闯步	上+必之后,控杆接←或→	鹞子栽肩	面向敌人左方时按上+下+**G**
披山降捶	上+必,上,上	六大天胯	面向敌人右方时按上+下+**G**
地扫腿	下或下+必	激山靠	面向敌人背面时按上+下+**G**
地扫天捶	下,上	贴山靠	控杆回转一圈按上+下+**G**
地扫跪膝	下,下	◆必杀技	
虎扑	**G**+上	神枪	必
暗胫	**G**+上,放开 **G**	神枪二段	必,必
前扫腿	**G**+下	大神击枪	紧按必时按上
天脚	**G**+上+必	地神击枪	紧按必时按下
圈抱掌	控杆转 **4** 分之 **1** 圈+上	命破神枪	紧按必
体当	于高处时按上+下	降下枪	跳跃中按必
崩捶	站立途中按上	旋风枪	控杆回转一圈按必
翻背缠丝	站立途中按下	打开	必杀技棒没有后按必
里门顶肘	站立途中按上+下	打开川掌	必杀技棒没有后按必,上
伏虎打开	步行中按上,上	◆**JUST FRAME** 技	
伏虎倒击打掌	步行中按上,上,上	闯步铁山靠	上+必之后,控杆拉←或→,**J** 上
伏虎击壁靠	步行中按上,上,**G**,上	圈抱顶肘	控杆转 **4** 分之 **1** 圈+上,**J** 上
左端脚	走动中按上	伏虎攻幻靠	步行中按上,上途中将控杆拉←或→,**J** 上
连环腿	走动中按上,上	扫翼顶	蹲下时按下,**J** 上
滑扫腿	走动中按下	崩身幻山靠	踏前中按下,必,控杆拉←或→,**J** 上

◆连续技		GROUND CHACLAM	走动中按下
KILLING JAB	上	SLING KICK	走动中按下+上
KILLING BLADE	上,上,下	SLING SHOOK	走动中按下+上,下
FAN SHAPE COMBINATION	上,上,上,上,上	GROUND SHOOT	走动中按 G+下
FAN BLADE COMBINATION	上,上,上,下,上	RIGHT · SQUARE CLAW	紧按 G+上
HEEL SLICE	上+必	LEFT · SQUARE CLAW	必杀技棒没有后按必
BLADE KICK	下	◆独脚站(RIGHT · SQUARE CLAW 或 LEFT · SQUARE CLAW)时	
LINK KICK	下+必或蹲下时按下或步行中按下	CLAW BEAT	上
LINKING SQUARE CLAW	下+必,上或蹲下时按下,上	CLAW PICK COMBINATION	上,上,上,上,上,上,上,上
SWALLOW HUNTING	下+上	PICK SWITCH	上,下,上,上,上,上
SWALLOW SLICE	下+上,上	SWITCH KICK(RIGHT←→LEFT)	下(按数下可以转用另一个脚来站)
EAGLE HEEL	G+上	SWITCHING COMBINATION	下,上,上,上,上
SPIN KICK	G+下	TRIPLE WINGER	G+上,上,上
JAVELIN COMBINATION	G+下,上,上	TRIPLE FLATTER	G+上,下,上
DEATH FRAIL	G+下,下,下,下	◆投技	
ULTIMA HEEL	上+下+必(防御不能)	HOLD PARTISAN KCIK	面向敌人正面时按上+下+G
FEATHER KICK	G+上+必	REVERSE ONE HAND THROW	面向敌人左方时按上+下+G
LANDING BIRD	G+下+必	KICK FLASH	面向敌人右方时按上+下+G
REVERSE HEEL	走动中按 G,上	FLASH GUILLOTINE	面向敌人右方时按上+下+G,足拂中按 G
TURN HEEL	控杆转 4 分之 1 圈+上	INFERNO	面向敌人背面时按上+下+G
DESPERATE ATTACK	于高处时按上+下	ARM GATON	控杆回转一圈按上+下+G
FRAIL KICK	踏前中按下	APOCALYPSE	颜面蹴连按后按 G
RAPIER KICK	踏前中按上	◆必杀技	
TOE AXE	蹲下途中按上	KOREA1 号	必
AXE HEEL	蹲下途中按上,上	KOREA10 号	紧按必
TURN LANCE KICK	站立途中按上	◆JUST FRAME 技	
LANCE HEEL	站立途中按上,上	INJURY FRAIL	下,下,J 下,上
HALT BIRD KICK	步行中按上,上,上	DYING FRAIL	下,下,J 下,下
BOUBLE GRAVE	步行中按下,上	COMBO GAINFUL	上,上,上,J 上,上,上,上,上,上
HUNTING TOMAHAWK	走动中按上,上,上	COMBO BLOOD HOUND	G+下,下,J 上,上,上,上,上,上,上
LANDING CLAW	走动中按上	COMBO HERCULES	G+下,下,J 上,下,上,上,上,上,上
NO SWERVE PICKING	走动中按上,G+上,上,上,上,上	COMBO PATRIOT	走动中按上,上,J 上,上,上,上,上

◆连续技		INDIAN DEATH LOCK	TIGER LEG LOCK 后按 G
CHOP	上	INDIAN DEATH LOCK TWO	INDIAN DEATH LOCK 后按 G
TRIPLE CHOP	上,上,上	镰固	2 次 INDIAN DEATH LOCK 后按 G
热血 CHOP	紧按上(防御不能)	DRAGON SUPLEX	面向敌人背面时按上+下+G
ROLLING UPPER	上+下	卍固	面向敌人背面时按上+下+G,上或下
KNUCKLE PART	上+必(防御不能)	CAPTURED	下+上+必(右 KICK 的当身)
LOW KICK	下	DASHER BUSTER	控杆回转一圈按上+下+G
魂心 LOW KICK	紧按下,下	◆DOWN 投技	
TURN LOW KICK	下+必	SLEEPER HOLD	仰向中上方时控杆回转一圈按上+下+G
唐竹割	G+上	SCORPION DEATH LOCK	仰向中下方时控杆回转一圈按上+下+G
闷绝唐竹割	紧按 G+上(防御不能)	CHICKEN WING FACE LOCK	仰向中左方时控杆回转一圈按上+下+G
地狱突	G+上,紧按 G 一直不放(防御不能)	FIGURE FOUR LEG LOCK	仰向中右方时控杆回转一圈按上+下+G
虫尻	地狱突中按必	INDIAN DEATH LOCK	伏下中上方时控杆回转一圈按上+下+G
足拂 LOW KICK	G+下	CAMEL CLUTCH	伏下中下方时控杆回转一圈按上+下+G
骨法浴蹴	G+下+必	STRANGLE FOLD	伏下中左方时控杆回转一圈按上+下+G
BACK TURN KICK	走动中按 G,上	BOW&ARROW	伏下中右方时控杆回转一圈按上+下+G
左延髓斩	控杆向右转 4 分之 1 圈+上	POWER BOMB	INTERRUPT 后按 G
右延髓斩	控杆向左转 4 分之 1 圈+上	DASHER BUSTER	控杆回转一圈按上+下+G
FLYING ELBOW DROP	于高处时按下+上	◆敌人 DOWN 中的投技	
DAH UPPER	站立途中按上	DRAGON SUPLEX	仰向中上方时按必
FRONT KICK	蹲下时按上	GIANT SWING	仰向中下方时按必
猛烈 FRONT KICK	蹲下时紧按上	TOMB STONE DRIVER	仰向中左方时按必
爆 DOUBLE KICK	蹲下时紧按上,上	门栓 SUPLEX	仰向中右方时按必
根性平手	踏前中按下,上(防御不能)	门栓 SUPLEX	伏下中右方时按必
必胜 STOMPING	踏前中按下,下	DOUBLE ARM SUPLEX	伏下中上方时按必
KNUCKLE BOMBER	步行中按上	起接时 BACK DROP	伏下中下方时按必
DASHER LARIAT	走动中按上	TIGER DRIVER	伏下中左方时按必
DROP KICK	走动中按上+下	TIGER DRIVER	伏下中右方时按必
ALI KICK	走动中按下,下,下	HOMING BODY PRESS	空中降下中按必
DASH 延髓	走动中按 G+上	DASHER SCISSORS	必杀技棒没有后按必
◆投技		◆必杀技	
HEAD BUTT	面向敌人正面时按上+下+G	DASHER BOMB	必
HEAD BUTT TWO	头突之后按 G	FINAL DASHER	紧按必
HEAD BUTT THREE	连续头突之后按 G	DASHER HEAD BUTT	必,走动中按上+下
DASHER SCREW DRIVER	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上	门魂 STANCE	必,上
NECK SCISSORS WHIP	面向敌人正面时按上+下+G,紧按下	◆JUST FRAME 技	
腕十字固	面向敌人左方时按上+下+G	壮绝 KNUCKLE PART	上+必,J 上,J 上(防御不能)
TIGER LEG LOCK	面向敌人右方时按上+下+G		

◆连续技	
JAB	上
BREAK COMBINATION	上,下,上
CRUSH COMBINATION	上,下,下
SCISSORS CRUSH COMBINATION	上,上,下,上
SCISSORS COMBINATION	上,上,下,下
BONE CRUSH COMBINATION	上,上,上,下,上
BONE BREAK COMBINATION	上,上,上,下,下
BODY BREAK CRUSH	上,上,上,上,下,上
BODY BREAK SHOT	上,上,上,上,下,下
HALF KILLING	上,G+上,上
JUMPING KNEE	上+下
HURRICANE STRAIGHT	上+下+必
HAMMER KNUCKLE	上+必
SCISSORS KICK	下,上
DOUBLE LOW KICK	下,下
BREAK STRAIGHT	G+上
HURRICANE LOW KICK	G+下
SABER · TACKLE ROLLING	G+下+必
SKY KICK	G+上+必
BACK TURN KICK	走动中按 G,上
LEFT SALK · CRAB	控杆向右转 4 分之 1 圈+上
RIGHT SALK · CRAB	控杆向左转 4 分之 1 圈+上
HIGH SPIN KICK	控杆回转一圈按上
FLYING BODY ATTACK	于高处时按上+下
LEFT BOOMERANG HOOK	敌人蹲下时控杆拉←,G+上
LEFT BOOMERANG UPPER	敌人蹲下时控杆拉←,G+上,上
RIGHT BOOMERANG HOOK	敌人蹲下时控杆拉→,G+上
RIGHT BOOMERANG ELBOW	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,上
CRUSH BOOMERANG	敌人蹲下时控杆拉→G+上,G+上,→上,下,上
CRUSH BOOMERANG KNEE	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,下,上+下
CRUSH BOOMERANG LOW	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,下,下
BREAK BOOMERANG	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,上,下,上
BREAK BOOMERANG KNEE	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,上,下,上+下
BREAK BOOMERANG LOW	敌人蹲下时控杆拉→,G+上,G+上,→上,上,下,下
CRUSH HOOK	踏前中按下,上
LOW BOOMERANG HOOK	踏前中按下,下
KNEE ATTACK	蹲下时按上
TRIPLE KNEE ATTACK	蹲下时按上,上,上
ROCKET UPPER	站立途中按上
FINISH UPPER	站立途中紧按上(防御不能)
HIGHT KICK SHOT	步行中按上
DEATH HAMMER ONE	走动中按上
TRIPLE DEATH HAMMER	走动中按上,上,上,上
SLIDING	走动中按下
CROSS ATTACK	走动中按上+下
◆投技	
ARM LOCK HOLD	面向敌人正面时按上+下+G
ARM LOCK ELBOW CRUSH	面向敌人左方时按上+下+G
ARM LOCK KNEE BREAK	面向敌人右方时按上+下+G
BACK ROLLING CRUSH	面向敌人背面时按上+下+G
KNEE BREAK ONE	控杆回转一圈按上+下+G
KNEE BREAK TWO	膝蹴后按 G
FINISH KNEE BREAK	DOUBLE 膝蹴后按 G
◆必杀技	
DEATH FIRE	必
DEATH PELLET FIRE	紧按必
TAP	必杀技棒没有后按必
◆JUST FRAME 技	
HURRICANE · GATLING	上,上,J 上,下,上+下
HURRICANE · AIR	上,上,J 上,下,上
HURRICANE · GROUND	上,上,J 上,下,下
SNAKE KILLER	上,上,J 上,上,下
EAGEL · CLAW	上,上,J 上,上,G+上,上,上
EAGLE · DIVE	上,上,J 上,上,G+上,上,上+下
TIGER · FANG	上,上,J 上,上,G+上,下,上
TIGER · DIVE	上,上,J 上,上,G+上,下,上+下
TIGER · CLAW	上,上,J 上,上,G+上,下,下
BEAR · FANG	上,上,J 上,上,上,上
BEAR · CLAW	上,上,J 上,上,上,下,下
BEAR · DIVE	上,上,J 上,上,上,下,上+下
PLAYS · A · GOD	上,上,J 上,上,上,下,上,上,上,上
SIDEWINDER · AIR	下,J 上,下,上
SIDEWINDER · GROUND	下,J 上,下,下
SIDEWINDER · GATLING	下,J 上,下,上+下
SWALLOW · HELL FIRE	下,J 上,上
SWALLOW · AIR	下,J 上,上,上,下,上
SWALLOW · LAUNCHER	下,J 上,上,上,上,上+下
SWALLOW · GATLING	下,J 上,上,上,下,上+下
PHOENIX · AIR	下,J 上,上,上,上,下,上
PHOENIX · GROUND	下,J 上,上,上,上,下,下
PHOENIX · LAUNCHER	下,J 上,上,上,上,上,上+下
PHOENIX · GATLING	下,J 上,上,上,上,下,上+下
TOMAHAWK · PINPOINT	下,J 上,上,G+上,上
TOMAHAWK · AIR	下,J 上,上,G+上,G+上,下,上
TOMAHAWK · GATLING	下,J 上,上,G+上,G+上,下,上+下
ARROW · OF · INDRA	下,J 上,上,G+上,G+上,上,下,下

◆连续技	
NATURE KNEE	上
PRISONER KICKS	上,上,上(A)
DOUBLE HIGHT LOW KCIK	上,上,下
DESERT KICKS	上上下上(A)
PLAYING HIGH	上,下,上
PLAYING LOW	上,下,下(A)
TYR STRIKE	上+下
WING KICK	上+必
ILLUSING FANG	上+必,上,上
HORN BREAK BITING	上+必,下,下(A)
HORN BREAK HEAVY	上+必,下,下(A),上,上(A),上(A)
HORN BREAK OUT LAZY	上+必,下,下(A),上,上+下,上+下
HORN BREAK PANIC	上+必,下,下(A),上,上+下,下(B)
WILD SONIC	上+下+必
SONIC DIAMOND	上+下+必,连按必
NATURE LOW	下(B)
JAIL COMBINATION	下(B),上(A),上,上,上
ARREST KICKS	下(B),上(A),上,下
DETAIN KICKS	下(B),上(A),下
CAPTURE KICKS	下(B),下,上,上(A),上(A)
AMAZING COMBINATION	下(B),下,上,上+下,上+下
HALLUCINATION KICKS	下(B),下,上,上+下,下(B)
WICKET KICKS	下(B),下,下(A),上(A)
DANGER ANKLE	下+必
DANGER DANCE	下+必,上
RIP SPIN COUNT	G+上,(A),上(,上
RIP SPIN NUMBER	G+上(A),下(,上(A)
KILO RIP COUNT	G+上(A),上+下(A)
MEGA RIP COUNT	G+上(A),G+上(A),上+下(A)
GIGA RIP COUNT	G+上(A),G+上(,G+上(A),上+下(A)
SPINNING FANG	G+下(A),上(A)
TARN KICK	G+上+必
RETURN EARTH	G+下+必
CRASH FEINT	控杆转 4 分之 1 圈+上
DESTRUCTION SPIN	控杆回转一圈按上
RECKLESS ATTACK	于高处时按上+下
ARROW KICK	站立途中按上
BEAST ARROW	站立途中按上,上+下
BRAIN PLAY	步行中按上(A),上
CROSS BOW ARROW	走动中按上
GLIDE KCIK	走动中按下
CREW DYNAMITE	走动中按上+下
GREAT SCISSORS	走动中按上+下,上
LUNATIC DANCE	直阖 中按上+下,下
TURN BACK KICK	走动中按 G,上
HUNTING TWIN	蹲下时按上,上
DOUBLE LOW&ONE HAND KICK	蹲下时按下(AB),下,上
REJOICE DANCE	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),上(A),上(A),上,上
REJOICE LOW	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),上(A),上(A),下
ETERNITY DANCE	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),上(A),下
KERBEROS COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上(A),上(A)
LAZY DANCING	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上+下,上+下
HOUND COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上+下,下(B)
FERAL COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,下(A),上(A)
WILD BOW KICK	踏前中按下(紧按 G),上
WILD BLOOD	踏前中按下(放开 G),上
ROLLING HUNTING	踏前中按下,下
◆背向状态时衍生技	
MAD KICK	背向敌人时按上+下
DIRTY LOW	背向敌人时按下(B)
◆投技	
NECK HOOKING THROW	面向敌人正面时按上+下+G
HOUND REJECT	面向敌人正面时按上+下+G,紧按上
ARM HOOKING THROW	面向敌人正面时按上+下+G,紧按下
FACE SMASH VIOLENCE	面向敌人左方时按上+下+G
MOON SAULT KNEE DIVE	面向敌人右方时按上+下+G
FACE STEP	面向敌人背面时按上+下+G
INCREDIBLE THROW	面向敌人背面时按上+下+G,紧按上
RAGNAROK	控杆回转一圈按上+下+G
◆必杀技	
CHANGE FORM(狼←→人的形态变化)	必
WOLFANG KICK	变身后按上
WOLFANG NAIL	变身后按下
HARD ASARTO	变身后按上+下
INSULT KICK	变身后,背向敌人时按上
GA WON ATTACK	变身后,走动中按上+下
LUNATIC HIGH	必杀技棒没有后按必
◆JUST FRAME 技	
HORN BREAK DREAD	上+必,下,下(A),上,上+下,J 上
SURPRISE COMBINATION	下(B),下,上,上+下,J 上
JUST INFINITY	G+上(A),G+上(A),G+上(A),J 上(A/X 无限),上+下(A)
REVENGE COMBINATION	蹲下时按下(AB),下,上,下(B),下,上,上+下,J 上
SONIC BOUND	背向敌人时按 J 上

连续技		リバスバックスロ	对手背面、G+上+下
フッキングジャブ	上	ネックリバス	对手背面、G+上+下、上按住
フッキングストレイト	上、上、上	パリング	上+必 or 下+必
コンビネションタックル A	上、上、下、上	风神落とし	方向1圈G+上+下
コンビネションタックル B	上、下、上	◆ダウン投技	
ボクサアッパ	上+下	サイドトライアングルホルド	必杀技击倒对手于头侧、方向1圈G+上+下
ストッピング下ジョブラック	下、上	アムピットアムバ	必杀技击倒对手于足侧、方向1圈G+上+下
フッキングストレイト	G+上	サイドトライアングルホルド	必杀技击倒对手于左侧、方向1圈G+上+下
ストッピングハイロ	G+上、上	アムピットアムバ	必杀技击倒对手于右侧、方向1圈G+上+下
コンビネションタックル C	G+上、下、上	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于右侧、方向1圈G+上+下
蹴鞠浮改	G+下、or 下蹲、下	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于右侧、方向1圈G+上+下
阳升蹴り	G+上+必浴びせ蹴り G+下+必	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于右侧、方向1圈G+上+下
スウィングブロレフト	方向90°回转(顺时针)、上	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于右侧、方向1圈G+上+下
スウィングブロライト	方向90°回转(逆时计)、上	◆必杀技	
神风	比对手高的位置、上+下	マウントラッシュ	必
连旋	(起上中)下、下	マウントストライク	必、JG
轮盘蹴り	下蹲 or 上、STEP、上	7th DOPE	必按住
ステップナックル	(跑动中)上	ピロウイスパ	ネックロリングロック后、JG
フライテイクオフ	(跑动中)上+下	ブルチャジ	必杀槽空的状态、必
フルブスト	(跑动中)G、上	スレッジハンマ	空中降下中、必
レッグシザズ	(跑动中)G+下	◆相手ダウン中	
◆ジャスト技		スネキングキャッチ	必杀技击倒对手于头侧、必
ステッピングウルフ	上+下、J上	スネキングキャッチ	必杀技击倒对手于足侧、必
◆防御崩坏技		ジャンピングキャッチ	必杀技击倒对手于左侧、必
ライジングキック	上	ロリングキャッチ	必杀技击倒对手于右侧、必
フライングアムロック	G+上	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于头侧、必
ランバ	G+下	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于足侧、必
◆投技		チョクスリパホルド	普通技击倒对手于左侧、必
サイドスプレックス	对手正面、G+上+下	チョクスリパホルド	普通技击倒对手于右侧、必
フライングアムロック	サイドスプレックス后、上按住	◆タックル後の投	
チェンジ	サイドスプレックス后、下按住	クロスアムロック	上、上、G
山岚	对手左面、G+上+下	リフトアップクロスアムロック	タックル后、上按住
エルボスピンクラッシュ	对手右面、G+上+下		

◆连续技		ドラゴンツイスタ	跑动、上
リドジャブ	上	スライディング	跑动、下
スリオブザカインド	上、上、上	テイルタン	跑动、G、上
フォスロイヤル	上、上、上按住	ウインドミドル	跑动、G+上
リドジャブコンボ	上、下、上、上、上、上、上	◆ジャスト技	
ホリドラゴン	上+下	リディングウィップ	上、上、J上
フックキック下リバスハイ	下、上、上、上	サフェスリッパ	上、上、J下、上ト
リバスミドル	下、下、上	リプルスイプ	G+上、上、J下、上
カウンタステップキック	下、下、下	シザスイプ	G+下、J下、上
ハイキック	G+上	トウルドラゴン	上+必、上、J上
トリプルスピンハイ	G+上、上、上	リバススイプ	STEP、上、J下、上
フットスイプ	G+下	スイッチキック	移动、上、J下
ダブルスイプ	G+下、上	ダブルパイク	下蹲、上、J上
ボルケノ	G+上+必	シックスバレット	下、下、下、J上、上、上
レッグウィル	G+下+必	アンドリュスマスタコンボ	下、下、下、J上、J上、J上
トリプルウィンドミル	上+必、上、上	◆投技	
ワイプホライズン	下+必	マルファンクション	对手正面、G+上+下
ワイプアウト	下+必、上	バットスマッシュ	对手左侧面、G+上+下
ブラディウィンドミル	上+下+必	サンドウィッチブロ	对手右侧面、G+上+下
ブリリアントヒル	方向90°回转、上	フットボルキック	对手背後、G+上+下
ブラッディヒル	方向90°回转、上、上	ハドランディング	方向1圈、G+上+下
ダイビングボディアタック	比对手高的位置、上+下	◆必杀技	
レッグウイップ	STEP、上	ヒトソド	必
ストレトリアクロス	STEP、下、上	マキシマムチャジ	必按住
ロリングミドル	STEP、G 离し、上+下	ヒトソドエリアル	必按住、上
クロックワイズスイプ	STEP、下、下、上	ヒトソドグランド	必按住、下
スタンディングミドル	下蹲、上	ヒトストラック	跳跃、必
トリプルハイ	移动、上、上、上	ライトナマソルト	必杀槽空的状态、必
ロスイプ	移动、下、下		

◆连续技		クールショート	下、上(J)
ソルジャージャブ	上、	神罗式チェーン・アルファ	上+必、上、下、上(J)、上
ソルジャーハイロー	上、下	神罗式チェーン・ブラスティー	G+上、上、上(J)
ソルジャーチェーン	上、上、下	ザックスショート	下蹲、G+下、上(J)、上
神罗式チェーン・デストラップ	上、上、上、上	◆投技	
神罗式チェーン・K×K	上、下、下、上	フロントスープレックス	对手的正面G+上+下
ソルジャーニー	上+下	ホールドスラッシュ	对手的正面G+上+下后上或下(按住)
ソルジャニエルボー	上+下+必	サイドスルー	对手左侧G+上+下
デストラップショート	上+下+必、上	フォールネック	对手右侧G+上+下
ソルジャーフック	上+必	破晃投	对后背后G+上+下
神罗式チェーン・ウイル	上+必、上、上	超究武神霸斩	接近对手摇杆一圈G+上+下
神罗式チェーン・ジェネシス	上+必、上、下	◆必杀技	
ソルジャーローキック	下	剑拔	必
ソルジャーオリジナル	下、下、上	メテオレイン	必(按住)
ニードルロー	下+必	◆剑拔	
ソルジャーハイキック	G+上	钉バット斩	没有必杀技槽状态下必
ソルジャーフェイント・ライト	摇杆顺时针转动90度+上	神罗 一の太刀	上
ソルジャーフェイント・レフト	摇杆逆时针转动90度+上	バスターソードチェーン	上、上、上
クイオスアタック	敌方在高场所上+下	神罗 二の太刀	下
ロースピンキック	G+下	ハードブレイカー	下、下、下
魔晃パンチ	快速小移动中下、上	セフィロスコンボ(インコンプリート)	上+下、上、上、上
クールキック	站立途中上	ルーンブレイドチェーン	上+下、下、下、下
バックターンキック	跑中G、上	ブレイバー	上+下、G+上
エアバスター	跑中上	凶斩	上+下、上、上、上(J)
スライドバスター	跑中下	バタフライエッジ	G+上、上、上
ソルジャータックル	跑中上+下	クライムスラッシュ	方向键G+上
クールチェーン	上、下、上(J)	クライムハザード	方向键G+上、上
◆ジャスト技		クライムミラージュ	方向键G+上+下
ザックスチェーン	上、上、下、上(J)、上		

◆连续技		オーバーソウル	跑中G+下、上
ザンカン流ジャブ	上	ダイアナックルキック	下蹲上
ちょっと背伸びパンチ	上、上	セブンスヘブン	快速小移动中上
ダブルパンチサイドキック	上、上、上	オーバードライブ	快速小移动中上、下
ザンカンコンビネーション	上、上、下、上	オーバードライブプラス	快速小移动中上、下、上
ドラゴンクロー	上+必、上	リバースソルト	快速小移动中下、上
パンチローキック	上、下	マスターフィズト	快速小移动中下、下、必
ミスリルクローコンボ	上、下、上	ゴッドハンド	快速小移动中下、必
ダブルサマーソルト	上+下、上	メタルナックルスピンキック	快速小移动中下、下
ドルフィンブロウ	上+下+必	◆ジャス技	
ドルフィンブロウ・リアル	上+下+必(???)	ローサマー	下、上(J)
ザンカン流ローキック	下	コンボプラズマ	上、下、上(J)
タイガークロー	下、上	ザンカンコボプラズマ	上、上、下、上(J)
グランドグラキック	下+必	◆投技	
ミドルサマー	上+下	メテオドライブ	对手正面G+上+下
ステップサマー	G+上、上	サマーソルト	对手正面G+上+下(按住)上
クリスタルグラブキック	G+上、下	掌打ラッシュ	对手正面G+上+下(按住)下
ザンカン流跳び蹴り	G+上+必	ムーンサルトプレス	对手左侧G+上+下
水面蹴	G+下	ヘッドロックスルー	对手右侧G+上+下
モータードライブ	G+下、上	アバランチドロップ	对手背后G+上+下
ザンカン流浴び蹴り	G+下+必	メテオストライク	接近对手摇杆一圈G+上+下
サークルキック	摇杆顺时针转动90度+上	◆必杀技	
シュートキック	摇杆顺时针转动90度+下	ファイナルヘブン	必
フライングボディプレス	敌方在高场所上+下	ヘル&ヘブン	必(按住)
ザンカン流エリアルサマー	跑中上、上、上	ファイナルヘル	必(按住)下
アバランチタックル	跑中上+下	プレミアムハート	方向键必
ザンカン流スライディング	跑中下	プラチナフィスト	跳跃中必
サイドファンキック	跑中G、上	ケアルラ	必杀技槽没有时必

SEGA



包括“VR战士”系列、“格斗之蛇”系列等



VR战士系列 综述



VR 战士系列作为 3D 对战格斗游戏的史祖，一直受到许多玩家的好评，特别是街机族。

VR 战士的第一代是在 5 年以前也就是 1993 年的 11 月由世嘉公司在街机上推出的，当时一炮打响，红遍了半边天。在第二年的 11 月伴随着 SS 的发售，VR 战士就此于次世代主机上登陆。作为世嘉公司体现其家用机性能的代表作品，VR 战士使玩者恍然悟得原来家用机也可以制作临场感如此之强的 3D 格斗游戏。它采用了多边形画面和每秒 30 帧的扫描技术，使人物运动时显得自然流畅。除了在对战格斗游戏中开劈了 3D 领域之外，VR 战士还独创了压制技、起身技这两种特别的打斗方式，使对战游戏的招式更加丰富多彩。在这种近似于真实格斗的游戏中，对于段位的区分也正是从这里开始重视的。

Virtua Fighter

ARC：1993 年 11 月　　SS：1994 年 11 月 22 日

MD(32X)：1995 年 7 月

VR 战士一代街机版使用的是世嘉公司 32 位基板 MODEL1，其基板性能对于 2 维画面处理可谓是超人一等，但 3D 处理效果却比 NAMCO 的 SYSTEM11 基板略逊一筹，特别是在光源处理和贴图方面更存在着较大的差距。虽然在这样的条件下，VR 战士依旧赢得了广大玩家的支持，成为 1993 年底最轰动的街机。1994 年底在 SS 上登场的 VR 战士在移植方面获得了较大的成功，虽然画面移植未尽全力。至于 MD32X 的移植版则只在多边形方面略有不足。

Virtua Fighter 2

ARC：1994 年 11 月

SS：1995 年 12 月 1 日

VR 战士 2 可以算是电玩史上最成功的对战游戏之一了。从 1994 年 11 月至 1996 年 9 月近两年的时间段中它一直独霸最受欢迎的街机这一荣誉，而当时 NAMCO 推出了铁拳 2，CAPCOM 推出了恶魔战士等大作，然而这些都无法撼动其霸主地位。SS 版的 VR 战士 2 虽然比街机版推出要晚一年，也许是由于前人铺好了路吧，只两个月销量便突破了 200 万份。此后世嘉公司真对 VR2 中一些招术上的缺限制作了 VR 战士 2.1 版，也获得了极高的评价。

Virtua Fighter Remix

ARC：1995 年 7 月

SS：1995 年 7 月

VR 战士完美版原是为了宣传 SS 总销量 100 万台发售的主机套装限定版，后来也被独立的在市面上推出。游戏的基本系统与 VR 战士一代完全相同，但在画质方面有了极大提高，使用了材质贴图技术。SS 版 VFR 是在 SS 版的 VR 战士 2 尚未推出，而 VR 浪潮以被 NAMCO 的铁拳盖过的时候推出的，主要目的是为了填补当时 SS 游戏的空白。比起以前的 SS 版 VR 战士，VFR 不愧为完美版的称号，由于它的活跃使得 1996 年世嘉公司专门为它制作了 SS 网络版。

Virtua Fighter Kids

ARC：1996 年 6 月

SS：1996 年 7 月

VR 战士的人物原本是身材或修长或健壮的帅气人物，而在 VR－KIDS 中却都变成了天真无邪的 Q 版人物。本作吸收了"格斗之蛇"中大技重放的特点，更将游戏风格变为搞笑类。由于制作的游戏性严密，趣味性强，而且画面质量也不差，所以在玩家中获得了极高的评价。街机使用了 ST－V 基板，因此在 SS 的移植方面更加容易了，所以只隔一个月就可以移植成功。SS 版的 VFK 还增加了有趣的 CG 开场动画及结尾画面，由其是影丸的结尾画面更让人忍俊不禁。

Virtua Fighter 3 & Virtua Fighter 3tb

ARC(VF3)：1996 年 9 月　ARC(VF3tb)：1997 年 12 月　DC(VF3tb)：1998 年 11 月 27 日

VR 战士 3 是本系列中登峰造极的作品，也是迄今为止街机 3D 格斗游戏中的绝对霸主。它是基于 MODEL 3 基板而制作的，由于此基板性能极为强劲，单指多边形每秒种就可处理 100 万个，所以 VR 战士 3 在此基础上画面自然要比以往的作品有极大提高。在系统方面 VR 战士 3 比以往有所改变，除了拳、脚、防三个键位以外新增了回避键，所以组合键的使用种类又有所增加。1997 年底世嘉公司又推出了其组队版——3tb 版。下面是这一 3D 格斗巨作的详细资料。

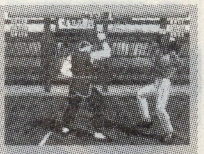


结城晶

AKIRA YUKI

基本战法

结城晶的基本战法是使用里门顶肘和防御崩坏技。里门顶肘后对手一般都会进行反击，此时立刻使用回避后攻击技，如贴山靠则可收到很好的效果。



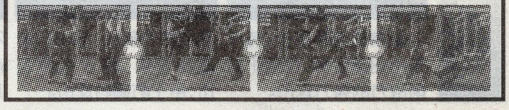
⬆敌方防御崩坏后，立刻使用跃步顶肘，之后加以空中追打。

推荐连续技

❶马步冲靠→修罗霸王靠华山
⇨→P＋K、↘K＋G、→P、←→→P＋K

❷跃步顶肘→里门顶肘→枪下炮
→→→P、→→P、↘P

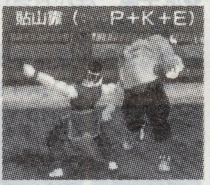
❸开胯→右端脚→扬炮→里门顶肘
→P＋G、→→K、↘↘P、→→P



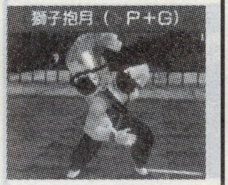
基本实用技



里门顶肘的特点是出招快，很难防备，但要注意别出成跃步顶肘。



贴山靠是结城晶的招牌招术之一，可以在回避敌方攻击同时打击敌方。



很简单的背摔技，但攻击威力很大，对于善于使用防御键的人极为有效。

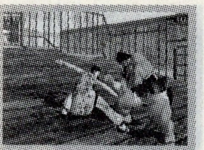
技名	指令	判定	技名	指令	判定
冲捶	P	上	倒身搜腿	P＋G	上段投
冲捶	P＋E	上	狮子抱月	↘P＋G	上段投
八门开打	PP	上中	进步里胯	↙P＋G	上段投
环捶腿	PK	上上	心意把	↙→P＋G	上段投
升腿	K	上	大缠崩捶	←→P＋G	上段投
升退	K＋E	上	鹞子穿林	←↘P＋G	上段投
崩捶	↓or⇦P	下	顺步翻胯	←↓P＋G	上段投
易前腿	⇦K	下	顺身翻胯	→←P＋G	上段投
侧腿	↘K	中	狮子抱月	↘P＋G	壁投
侧中腿	↘K＋E	中	弓步顶肘	P＋G	上段横投
上步冲掌	←→P	上	大浙江	P＋G	キャッチ投
猛虎硬爬山	⇦→P	中	外门顶肘	←P＋K	上段P(右)返
白虎双掌打	⇦←→P	中	单翼顶	←P＋K	上段K返
上步顶肘	→P	中	扬炮	←P＋K	上段P(左)返
里门顶肘	→→P	中	外门顶肘	↙P＋K	肘返
跃步顶肘	→→→P	中	上步冲靠	↙P＋K	中段K(右)返
独步顶膝	K＋GG 离す	中	旋风双撞	↙P＋K	膝返
右端脚	→→K	中	背步里肘	↙P＋K	中段K(左)返
连环腿	→→KK	中中	冲天靠	↖P＋K	サマ—返
扬炮	↘↘P	中	双拍手	↓P＋K	下段K返
马步冲靠	⇦→P＋K	中	翻身单打	↓P＋K	下段P返
搜下崩捶	↘P＋K	下	枪下炮	↘P	ダウン攻击
跳山崩捶	←→P＋K	中	冲崩捶	↑P	ダウン攻击
铁山靠	←→→P＋K	中	落击双捶	→P	中(大跳攻击)
贴山靠	←→P＋K＋E	中	登脚	K	中(大跳攻击)
开胯	→P＋G	上	斧刃腿	K	中(大跳攻击)
击步翻胯	↓P＋G	中	落步腿	K	中(大跳攻击)
拳背捶	(敌背后)P	上(后方攻击)	飞弹腿	→K	中(大跳攻击)
背腿	(敌背后)K	上(后方攻击)	风门倒坏	←K	中(大跳攻击)
背落劈	(敌背后)↓P	中(后方攻击)	落步斜捶	P	中(小跳攻击)
破膝腿	(敌背后)↓K	下(后方攻击)	落步捶	P	中(小跳攻击)
地旋腿	(敌背后)⇦P	下(后方攻击)	跳刺腿	K	中(小跳攻击)
拳背捶	(敌背后)⇦K	上(后方攻击)	跳刺腿	K	中(小跳攻击)



陈佩 PAI CHAN

基本战法

陈佩的基础战法是使用灵活的移动迷惑对方，不时给与意外的打击，并且看准敌方出招的时机以轻攻击阻挡，如果能熟练的使用反击技则为高手。



⬆高速但力弱的打击方式经常可以憋回敌手的重击。

基本实用技



上段拳的连续攻击，特点是出招速度快，可用于封阻敌方的强力攻击。



这招威力较低，但出招速度也很快，属于中段攻击，用于防御后反击。

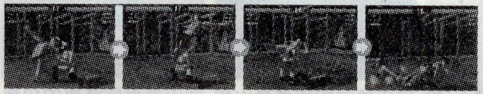


本招是当身技，在蹲防状态可反击敌方一切下段攻击。

推荐连续技

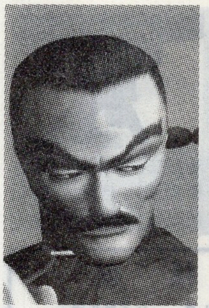
❶旋中腿→连环转身扫脚
↘K、PPP↓K

❷燕风轮翔→旋中穿腿→翻身扫脚
→P+K+G、↘K+E、↙K+G



❸击燕挂倒塔
←↓P+G 后可接任何打击招术

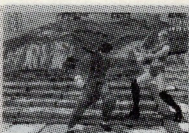
技名	指令	判定
冲拳	P	上
冲拳	P+E	上
连掌	PP	上上
雷击掌	PPP	上上上
连拳腿	PK	上上
双拳旋风腿	PPK	上上上
连环转身脚	PPPK	上上上上
连环转身扫脚	PPP↓K	上上上下
连环背转脚	PPP↖K	上上上中
连环高端脚	PPP⇕K	上上上上
连拳旋风牙	PPK+G	上上上
连拳燕旋蹴	PP⇦K+G	上上下
扫冲拳	↓or⇦P	下
苍下捶	↘P	下
苍下连捶	↘PP	下上
苍下连捶脚	↘PPK	下上上
苍下连捶掌	↘PP→P	下上中
上步冲掌	←P	中
里圈捶	↙P	上
穿冲拳	→P	中
燕子双掌	→→P	中
飞燕弹腿	→→PK	中上
燕青虎双破	⇦→P	中
高蹴腿	K	上
高蹴腿	K+E	上
虎燕煽脚	KK	上中
旋中腿	↘K	中
旋中穿腿	↘K+E	中
高端脚	→→K	上
飞燕单脚	↗K	中
飞燕烈脚	↗KK	中中
腿登里旋脚	K	中
旋风牙	K+G	上
燕阵旋风脚	←K+G	上
燕旋蹴	⇦K+G	下
翻身扫脚	↙K+G	下
燕舞连脚	→K+G	中
背转脚	↖K	中
连旋背转脚	↖K→K	中中
燕蹴背转脚	↗K+G	中
燕蹴背转连脚	↗K+G←K	中中
旋栽腿	↓K	下
连下旋腿	↓KK	下上
连旋扫脚	⇦KK	下下
前蹴后转脚	(春燕挂塔后)K+G	中(后方攻击)
背崩捶	(敌背后)P	上(后方攻击)
背冲腿	(敌背后)K	上(后方攻击)
背下崩捶	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
坠架旋腿	(敌背后)↓K	下(后方攻击)
前蹴后转脚	(敌背后)↖K	中(后方攻击)
转身摔倒	P+G	上段投
飞燕翻跨	↘P+G	上段投
雷震入林	→P+G	上段投
倒身阴掌	→→P+G	上段投
旋风燕阵	←→P+G	上段投
天地头落	→←P+G	上段投
击燕挂塔	←↓P+G	上段投
空烈天凤	⇦→P+G	上段投
雷震入林	→P+G	壁投
天地头落	→←P+G	壁投
背身挑掌	P+G	上段横投
春燕挂塔	P+G	上段背后投
燕风轮翔	→P+K+G	下段投
燕旋摆柳	←P+K	上段 P 返
螺旋按掌	←P+K	上段 K 返
翻身螺旋按蹴	P+G(敌←P+K)	上段返
云手	→P+K	上段いなし
飞燕摆柳	↙P+K	肘返
架脚旋转	↙P+K	中段 K 返
膝转倒海	↙P+K	膝返
雷阴掌打	↘P	ダウン攻击
燕蹴雷击	↑P	ダウン攻击
燕蹴高雷击	↓⇦P	ダウン攻击
落击双拳	→P	中(大跳攻击)
飞燕登脚	K	中(大跳攻击)
飞燕回脚	K	中(大跳攻击)
燕翔斧刃脚	K	中(大跳攻击)
飞燕鹰蹴	→K	中(大跳攻击)
燕背翔	←K	中(大跳攻击)
腾空双掌	P	中(小跳攻击)
腾弹圈捶	P	中(小跳攻击)
飞刺腿	K	中(小跳攻击)
侧蹴腿	K	中(小跳攻击)
翻身跳端脚	(跑动中)K	上(跑动攻击)
背转	↓↖	移动



陈洛 LAU CHAN

基本战法

将对手打至浮空后以连续技追打是其最华丽的攻击手段，最基本的战法则是注意观察敌人出招的空隙，找到机会给予强烈的一击。

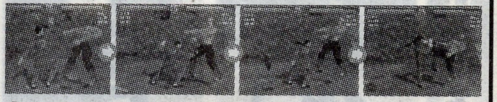


⬆近距离时凤凰枪掌是非常不容易防备的招术，速度极快。

推荐连续技

❶飞燕连掌→连环转身脚

←←P↓P、PPK



❷连环虎燕掌→连掌旋风腿

⇗P↘P＋K、↘PPK

❸旋风脚→地扫腿→踏袭击

K＋G、→↓K、↘K

基本实用技



这招是陈洛中段攻击中距离最远的一招，且出招快，可用于牵制。



躲开敌方的上、中段攻击后顺势以下段脚还击的招术。



十分好用的投技。出招速度快，判定也较大，但出招后有硬直时间。

技名	指令	判定	技名	指令	判定
冲捶	P	上	地扫腿	→↓K	下
冲捶	P＋E	上	旋栽腿	↓K	下
连掌	PP	上上	转身里旋脚	↓KK	下上
雷击掌	PPP	上上上	连旋栽腿	⇦KK	下下
连拳腿	PK	上上	连环旋栽腿	⇦KK↓K	下下下
双拳旋风腿	PPK	上上上	连旋转身扫脚	⇦KK⇦KK＋G	下下下下
连环转身脚	PPPK	上上上上	背旋连掌	P←P	上中(振り返り攻击)
连环背转脚	PPP↖K	上上上中	飞燕转身掌	←←P	中(振り返り攻击)
连环转身扫脚	PPP⇦K	上上上下	燕阵旋风脚	←←K＋G	上(振り返り攻击)
连拳旋风牙	P(ヒット中)K＋G	上上	背冲拳	(敌背后)P	上(后り攻击)
连掌燕旋蹴	P(ヒット中)⇦K＋G	上下	转身双虎掌	P←P→P	中(后り攻击)
斜下掌	↘P	中	背冲腿	(敌背后)K	上(后り攻击)
连掌	↘PP	中上	背拍掌	(敌背后)↓P	中(后り攻击)
连环掌	↘PPP	中上上	座架旋腿	(敌背后)↓K	下(后り攻击)
连掌旋风腿	↘PPK	中上上	飞燕旋风脚	(←←P之后)K＋G	中(后り攻击)
连掌转身脚	↘PPPK	中上上上	飞燕连掌	(←←P之后)↓P	中(后り攻击)
连掌背转脚	↘PPP↖K	中上上中	飞燕扫脚	(←←P之后)⇦K	下(后り攻击)
连掌转身扫脚	↘PPP⇦K	中上上下	虎脚背转	(敌背后)↖K	中(后り攻击)
斜上掌	⇗P	中	腾空背翔	(敌背后)↖K＋G	中(后り攻击)
斜上冲捶	⇗PP	中上	肩车头落	P＋G	上段投
连环虎燕掌	⇗P↘P＋K	中中	雷震入林	→P＋G	上段投
双虎烈把	↘P＋K	中	大地倒袭	↘↘P＋G	上段投
顺步冲掌	↘↘P	中	柳车旋转	←P＋G	上段投
顺步连掌	↘↘PP	中上	转身巴咽掌	←→P＋G	上段投
虎枪掌	←→P	上	柳手挂倒	←↓P＋G	上段投
燕子掌	←→→P	中	雷震入林	→P＋G	壁投
肘击	→P	中	柳车旋转	←P＋G	壁投
凤凰枪掌	→P←→P	中上	转身爪巴掌	P＋G	上段横投
扫冲拳	↓or⇦P	下	猛虎背袭	P＋G	上段背后投
括面腿	K	上	踏袭击	↘K	ダウン攻击
括面腿	K＋E	上	虎爪雷蹴	↑P	ダウン攻击
斜上掌	K(ヒット后)P	中	虎爪雷蹴	↓⇧P	ダウン攻击
连蹴旋风	KK	上上	腾落双捶掌	→P	中(大跳攻击)
旋中腿	↘K	中	飞蹴腿	K	中(大跳攻击)
侧中穿脚	↘K＋E	中	腾空端脚	K	中(大跳攻击)
穿脚冲掌	↘K→P	中上	腾空斧刃脚	K	中(大跳攻击)
穿脚连环虎掌	↘K→P←→P	中上上	腾空双腿	→K	中(大跳攻击)
腿登里旋脚	K	中	虎脚背翔	←K	中(大跳攻击)
旋风牙	K＋G	上	腾空斜掌	P	中(小跳攻击)
燕旋蹴	⇦K＋G	下	腾空冲拳	P	中(小跳攻击)
虎龙转身脚	←↙↓↘→K＋G	上	烈火虎尖脚	K	中(小跳攻击)
虎脚背转	↖K	中	腾空中脚	K	中(小跳攻击)
腾空虎穿脚	↗K	中	转身扫腿	↓K	下(小跳攻击)
空虎脚	↗K＋G	中	背转	↓↖	移动



沃尔夫

WOLF HAWKFIELD

基本战法

沃尔夫是一个蛮力型选手，单招攻击力很高，且背摔技极强。用轻拳封阻敌人的招术，在敌方防御时使出摔投技是其克敌制胜的法宝。

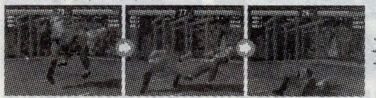


⬆抓住敌方双腿，借旋转的离心力将敌人投出，几乎是两击毙命。

推荐连续技

❶ショートショルダー→ショートショルダー→ハイエルボー
←→P+K、←→P+K、↓⇧P

❷ニーブラスト→ローハンマー→ハイエルボー
→K、、↓P、↓⇧P



SUPER COMBO

❸スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック
→↘↓↙←PP、⇘K+G、←→K+G

基本实用技

ショートショルダー（←→P+K）



此招可用于连击之中，威力很大，一次可给敌人以大伤害。

ニーブラスト（→K）



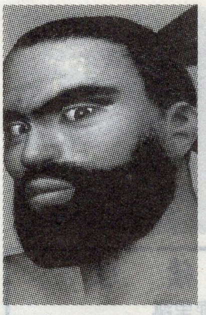
本接的判定较高，属中段攻击，如果与敌方的招术撞在一起一般会获胜。

各種投げ技



沃尔夫的背摔技多姿多彩，且出招速度很快，不易防备。

技名	指令	判定	技名	指令	判定
ストレートハンマー	P	上	ジャイアントスイング	←↙↓↘→P+G	上段投
ストレートハンマー	P+E	上	キャッチ	→P+G	キャッチ投
ジャブストレート	PP	上上	サンダーファイヤーパワーボム	(组んでる间)P+G	投げコンボ
1、2、アッパー	PPP	上上中	フロントネックチャンスリー	(组んでる间)↙P+G	投げコンボ
エルボースマッシュ	PP→P	上上上	スリングショットフロントスープレックス	(组んでる间)←P+G	投げコンボ
コンボエルボーバット	PP→P←P	上上上上	プッシュ	(组んでる间)↘P+G	投げコンボ
ハンマーキック	PK	上上	チェンジ	(组んでる间)→P+G	投げコンボ
ソニックアッパー	↘P	中	ジャーマンスープレックス	(回り入み)P+G	投げコンボ
バーティカルアッパー	⇗P	中	カーフブランディング	(回り入み)↘P+G	投げコンボ
コメットフック	↙P	中	タイガースープレックス	(回り入み)←P+G	投げコンボ
エルボーバット	←P	上	プッシュ	(回り入み)→P+G	投げコンボ
ボディブロー	→P	中	リストロックスロー	→↘↓↙←P+G	壁投
ドラゴンフィッシュブロー	→PP	中上	ウォールボディースラム	↘P+G	壁投
トマホークチョップ	↗P	中	スライディングレッグシザース	P+G	上段横投
ショルダーアタック	←→P	中	サイクロンホイップ	←→or←→P+G	上段横投
スタリューフック	→↘↓↙←P	中	ジャーマンスープレックス	P+G	上段背后投
スクリューラリアット	→↘↓↙←PP	中上	ドラゴンスープレックス	←P+G	上段背后投
リバーススレッジハンマー	⇘↘→P	中	コンボダブルアームスープレックス	PP→P↙P+K+G	上上上下段投
ローハンマー	↓or⇘P	下	タイガードライバー	↘P+K+G	下段投
レベルバックチョップ	P+K	上	サイドスープレックス	↓P+K+G	下段投
トマホークフラッシュ	→P+K	上	ダブルアームスープレックス	↙P+K+G	下段投
アローナックル	↓P+K	中	クロスアームブリーカー	P+K+G	下段横投
ショートショルダー	←→P+K	中	ジャーマンスープレックス	P+K+G	下段背后投
グリズリーラリアート	↘P+K	下	アームホイップ	→→P+G	キャッチ投
アックスラリアート	→P+E	上	フランケンシュタイナー	↗P+G	キャッチ投
ハイキック	K	上	フランケンシュタイナー	↗P+G	キャッチ投
ハイキック	P+E	上	ネックローリングスロー	↗P→P+G	ヒット投
ダブルハイキック	KK	上上	キャプチュード	←P+K	上段K返
フェイスリフトキック	↘K	中	ドラゴンスクリュー	↙P+K	中段K返
サイドミドルキック	↘K+E	中	エルボードロップ	↘P	ダウン攻击
ニーブラスト	→K	中	エルボー	↑P	ダウン攻击
ドロップキック	↗K	中	ハイエルボー	↓⇧P	ダウン攻击
ロードロップキック	→↓K	下	フロントロールキック	←→K+G	ダウン攻击
ネックカットキック	K+G	上	サマーソルトドロップ	↑K	ダウン攻击
ローリングソバット	→K+G	中	ダブルクロー	↓P+G	ダウン投
フライングニールキック	→→K+G	上	ダブルクロー	↓P+G	ダウン投
フロントロールキック	←→K+G	中	ジャンピングラリアート	→P	中(大跳攻击)
ロースマッシュ	⇘K	下	ライジングトー	K	中(大跳攻击)
ロースマッシュ	⇘K+G or ⇘K+E	下	ハンマーキック	K	中(大跳攻击)
ローリングハンマー	(敌背后)P or ⇘P	上(后方攻击)	ヒールクラッシュ	K	中(大跳攻击)
バックキック	(敌背后)K	上(后方攻击)	ミサイルキック	→K	中(大跳攻击)
バックローハンマー	(敌背后)↓P	下(后方攻击)	バックサイドキック	←K	中(大跳攻击)
バックドロップキック	(敌背后)↓K	下(后方攻击)	ステップハンマー	P	中(小跳攻击)
ブレーンバスター	P+G	上段投	トークラッシュ	K	中(小跳攻击)
ボディスラム	↘P+G	上段投	ハンマーエッジ	K	中(小跳攻击)
スタイナーズスクリュードライバー	↘↘P+G	上段投	トークラッシュ	↑K+G	中(小跳攻击)
リストロックスロー	→↘↓↙←P+G	上段投	ランニングショルダーアタック	(跑动中)P+K	中(跑动攻击)



杰夫里 JEFFRY MCWILD

基本战法

他的用法基本与沃尔夫相同，但普通技更加重视在防守后的反击，与沃尔夫不同的是，他的摔投技判定距离较远，而沃尔夫则是出招速度较快。



⬆从很远距离即可抓住敌方并施以重击是其摔投技特点。

基本实用技



此招使用时可避开上段攻击和一部分中段攻击，并将敌方击飞。



近距离攻击中很实用的招术，发招速度快，威力也大。



杰夫里的背摔技并不比沃尔夫差，熟练掌握才可算得上高手。

推荐连续技

❶ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディープレス
↘↘P、→→PP、↑P

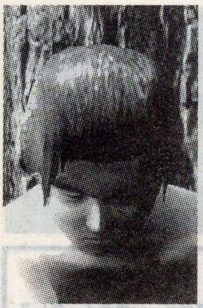
❷ニーアタック→ニープッシュ→ボディープレス
→K、、←K、↑P



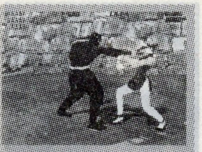
SUPER COMBO

❸ニープッシュ→ニープッシュ→ボディープレス
←K、←K、↑P

技名	指令	判定	技名	指令	判定
ストレートナックル	P	上	バックフリップ	P+G	上段投
ダブルナックル	PP	上上	パワースラム	→P+G	上段投
1、2、アッパー	PPP	上上中	スプラッシュマウンテン	↘↘P+G	上段投
コンボケンカフック	PP←P	上上上	スパインバスター	↓P+G	上段投
ナックルキック	PK	上上	バックスロー	↙P+G	上段投
ヘルスタッブ	P+E	上	マシンガンハンマー	↙→P+G	上段投
ダブルヘルスタッブ	P+EP+E	上上	ボディーリフト	←P+G	上段投
マシンガンヘルスタッブ	P+EP+EP+E	上上上	ヘッドバット	←→P+G	上段投
ミドルヘルスタッブ	→P+K	中	ダブルヘッドバット	←→P+G→P+G	投げコンボ
エルボーバット	→P	中	ヘッドクラッシュ	←→P+G←P+G	投げコンボ
エルボーハンマー	→P←P	中中	トリプルヘッドバット	←→P+G→P+G→P+G	投げコンボ
ダッシュエルボー	→→P	中	ヘッドクラッシュ	←→P+G→P+G←P+G	投げコンボ
ダッシュエルボーアッパー	→→PP	中中	フロントバックブリーカー	←→→P+G	上段投
エルボースタンプ	←P	中	タックル	←↘P+G	上段投
スマッシュアッパー	↘P	中	リフトアップスロー	←P+G	ヒット投
ダブルアッパー	↘PP	中中	スパインバスター	↓P+G	ヒット投
コンボケンカアッパー	↘PPP	中中中	トーキックスプラッシュマウンテン	↓↘→P+G	ヒット投
バーティカルアッパー	⇗P	中	ウォールバックフリップ	P+G	壁投
ケンカアッパー	↘↘P	中	ウォールバックフリップ	P+G	壁投
トルネードハンマー	→←P	上	ウォールワイプスロー	↙P+G	壁投
ケンカフック	←→P	上	マシンガンタックル	←↘P+G	壁投
ヘルバンクハンマー	↓P+K	中	ココナッツクラッシュ	P+G	上段横投
ダブルハンマーダウン	←↘P	中	アームブリーカー	←→or→←P+G	上段横投
ライジングハンマー	←↘PP	中中	バックブリーカー	P+G	上段背后投
ヘッドアタック	←→P+K	中	チョークスイーパースイング	←P+G	上段背后投
ストマッククラッシュ	←↘P+K	中	パワーボム	↘P+K+G	下段投
フルスイングハンマー	←→→P+K	中	アイアンクロー	↓P+K+G	下段投
アッパーキック	K	上	マシンガンニーリフト	↓→P+K+G	下段投
アッパーキック	K+E	上	コルクスクリューナックル	P+K+G	下段横投
キリングトーキック	KK	上中	バックブリーカー	P+K+G	下段背后后
キリングトーキックハンマー	KKP	上中中	ストンピング	↘K	ダウン攻击
サイドキック	↘K	中	ボディープレス	↑P	ダウン攻击
ミドルリードキック	↘K+E	中	ライデンドロップ	↓⇧P	ダウン攻击
ニーアタック	→K	中	デビルリバースクロー	↓P+G	ダウン投
トーキック	↓K	中	デビルリバースクロー	↓P+G	ダウン投
トーキックハンマー	↓KP	中	ジャンプハンマー	P	中(大跳攻击)
ケンカキック	→→K	中	ライジングサンハンマー	→P	中(大跳攻击)
ローキック	↘K+G	下	キリングバイツ	K	中(大跳攻击)
ダッキングロー	↓K+G	下	フライングローキック	K	中(大跳攻击)
ニープッシュ	←K	中	ヒールスタンプ	K	中(大跳攻击)
ニーハンマー	←KP	中上	ジャンピングフットスタンプ	→K	中(大跳攻击)
ヒールアタック	←→K	中	リアキック	←K	中(大跳攻击)
ローナックル	↓or⇨P	下	ハンマーダウン	P	中(小跳攻击)
バーティカルキック	⇨K	下	ステップナックル	P	中(小跳攻击)
スピンナックル	(敌背后)P	上(后方攻击)	ヒールドロップ	K	中(小跳攻击)
バックキック	(敌背后)K	上(后方攻击)	ジャンプキック	K	中(小跳攻击)
バックダブルハンマー	(敌背后)↓P	中(后方攻击)	プッシングキック	K	中(小跳攻击)
バックヒールキック	(敌背后)↓K	中(后方攻击)	ランニングボディプレス	(跑动中)P+K	中(跑动攻击)
スピンナックル	(敌背后)⇨P	上(后方攻击)	ランニングヒップアタック	(跑动中)P+G	中(跑动攻击)



影丸 KAGEMARU



↑因为影丸的手臂较长，可以用轻拳阻止敌方攻击并掌握距离。

基本战法

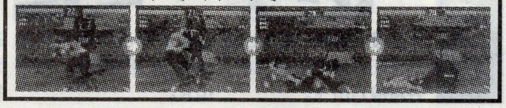
影丸在近距离作战时使用普通拳脚封住敌方招术，再用投技弧延落将敌方抛至高空，然后则可使用空中追打连续技。离敌较远时可用龙尾闪攻击。

推荐连续技

❶弧延落→浮身膝蹴→散弹螺旋里蹴
←P+G、⇦→K、PP←PK

❷中蹴→弹拳→影刃
↘K、P、→↓↘P

❸顺逆自在→影刃→擂蹴→踵落
→P+G、→↓↘P、↓K、↘K



基本实用技



在对手处于下蹲状态时是以肘击，出招速度快，攻击力较弱。



龙尾闪攻击力很高，以扫踢攻击敌方下段，预备姿势的时间较长。



影丸的投技并不以杀伤力为主，有的可以接出空中追打，花样繁多。

技名	指令	判定	技名	指令	判定
弹拳	P	上	龙尾闪	←←K+G	下(振返攻击)
烈掌	PP	上上	里叶	(敌背后)P	上(后方攻击)
散弹击	PPP	上上上	逆蹴	(敌背后)K	上(后方攻击)
散弹里蹴	PPPK	上上上中	里手刀	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
散弹风神脚	PPP←or↖K	上上上中	阴旋风蹴	(敌背后)↖K	中(后方攻击)
烈掌脚	PPK	上上上	背龙爪	(敌背后)↑K	中(后方攻击)
烈掌螺旋击	PP←P	上上上	里旋风蹴	(敌背后)↗K	中(后方攻击)
散弹螺旋里蹴	PP←PK	上上上中	里手刀	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
叶重	PK	上上	半月蹴	(敌背后)⇨K	下(后方攻击)
侧弹	P+E	上	太刀	P+G	上段投
侧弹	↙P	上	刀霞	↘P+G	上段投
侧弹重	↙PK	上上	顺逆自在	→P+G	上段投
螺旋	←P	上	影霞	←→P+G	上段投
螺旋里蹴	←PK	上中	弧延落	←P+G	上段投
肘打	→P	中	イズナ落	↑P+G	投げコンボ
风闪刃	P+K	中	浮霞	←↓P+G	上段投
落闪刃	→P+K	中	雾霞	P+G	上段横投
落闪刃返	→P+KP+K	中上	顺逆自在	→P+G	上段横投
旋风刃	↓P+K	中	叶里霞	P+G	上段背后投
叶隐闪刃	↘P+K	中	顺逆自在	→P+G	上段背后投
影刃	→↓↘P	中	叶里霞	P+K+G	下段背后投
岩暂破	⇨↘P	中	浮身乱弹击	↗P+G	キャッチ投
地擂弹	↓or⇨P	下	暗霞	(敌背后)↑P+G	キャッチ投
突返蹴	K	上	小手返	←P+K	上段P返
突返蹴	K+E	上	踵落	↘K	ダウン攻击
幻叶	←K+G	上	飞延弹	⇧P	ダウン攻击
中蹴	↘K	中	飞鸟	⇧P	ダウン攻击
横蹴	↘K+E	中	飞翔击	⇧P	ダウン攻击
旋蹴	↓K+G	中	落叶	→P	中(大跳攻击)
旋风蹴	↖K	中	飞翔蹴	K	中(大跳攻击)
水车蹴	↖K+G	中	丸太蹴	K	中(大跳攻击)
里水车	↘K+G	中	飞踵蹴	K	中(大跳攻击)
丹月蹴	↗K+G	中	落叶旋风弹	(敌远)→K	中(大跳攻击)
浮身膝蹴	⇨→K	中	丹月蹴	→K	中(大跳攻击)
雷龙飞翔脚	→→P+K+G	下	回转延髓蹴	←K	中(大跳攻击)
叶悶龙	→→K+G	中	手刀	P	中(小跳攻击)
擂蹴	↓K	下	飞正拳	P	中(小跳攻击)
流影脚	→→K	下	飞前蹴	K	中(小跳攻击)
回转地擂脚	←↙↓↘→K	下	突踵蹴	K	中(小跳攻击)
后转地擂脚	→↘↓↙←K	下	地旋	K	中(小跳攻击)
地走	↙K	下	地滑	(跑动中)⇩K	下(跑动攻击)
针鼠弹前转	←↙↓↘→P	下	前转	←↙↓↘→	移动
针鼠弹后转	→↘↓↙←P	下	前转	←↙↓↘→P	移动
影刃	→↓↘P	中	后转	→↘↓↙←	移动
雷龙飞翔脚	←↙↓↘→P+K+G	下	后转	→↘↓↙←P	移动
落刃返	←←P	上(振返攻击)	侧转	←E	移动
里旋蹴	←←K	上(振返攻击)	里浮身	↓↖	移动

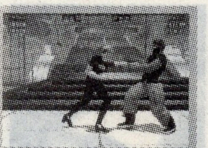


莎拉

SARAH BRYANT

基本战法

莎拉的基本战法是掌握与敌方的距离，上段攻击可以ストレートリード开始派生出许多连续技，而下段则可用スウェーローキック、エスケープ。

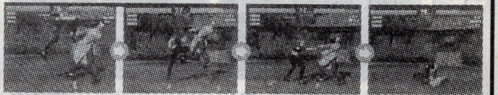


⬆保持距离不要与敌方过近，以高速的拳脚技取胜。

推荐连续技

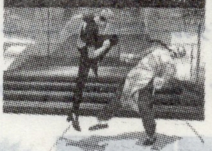
❶トーキックジャックナイフ→コンボサマーソルトキック
↓P＋KK、PPP↖K

❷テイジングニーダブル→ストレートリード→ハイジャンピングニースタンプ
⇦→KK、P、↓⇧P



❸ニーキック→ドラゴンスマッシュキャノン→ジャンピングニースタンプ
→K、↙K、↑P

基本实用技



ダブルジョイントバット（↓PK）

第一击攻向敌方腹部，在以膝盖猛击敌方头部，使敌浮空。



スウエーローキック（↓K+E）

防御后可使用此招反击，因为是下段的强击技，出招又快，所以很实用。



ライトニングニースマッシュ（←P+G）

当防御对方上、中段招时候可以使用此招进行反击，判定距离较远。

技名	指令	判定
ストレートリード	P	上
スウエースマツシユ	P+E	上
ジヤブストレート	PP	上上
フラツシユピストンパンチ(A)	PPP	上上上
フラツシユピストンパンチ(B)	PP←P	上上上
フラツシユピストンパンチ(C)	PP↑P	上上上
ダブルパンチスナツプキツク	PPK	上上上
コンボライジングニー	PPPK	上上上中
コンボサマーソルトキツク	PPP↖or←K	上上上中
コンボサマーソルトキツク	PP↖or←K	上上上中
コンボライジングキツク	PPP↑K(PP↑PK)	上上上中
パンチハイキツク	PK	上上
パンチサイドキツク	P↓K	上中
スナツプサイドチヨツプ	↘P	上
ライジングエルボー	→P	中
エルボーヒールソード	→P←K	中中
エルボーサイドチヨツプ	→P↘P	中上
ダブルジヨイントバツト	→PK	中中
スクアトストレート	↓or⇦P	下
バーテイカルフツクキツク	K	上
バーテイカルフツクキツク	K+E	上
ハイキツクストレート	KP	上上
ダブルスラストキツク	KK	上上
ミドルキツク	↘K	中
サイドミドルキツク	↘K+E	中
イリユーンヨンキツク	↘KK	中上
ミラージユキツク	↘KKK	中上上
イリユージヨンジヤツクナイフ	↘KK→K	中上中
イリユージヨンローキツク	↘KK←K	中上下
ニーキツク	→K	中
ライジングニー	⇦→K	中
ライジングニーダブル	⇦→KK	中中
ライジングニーコンボ	⇦→K(着地之后)K	中中
ダブルステツプニー	→K↘K	中中
ダツクユニー	→→K	中
スピンキツク	K+G	中
ロースピンキツク	↘K+G	下
スピンエツジキツク	←K+G	中
スピンヒールソード	↖K+G	中
サイドフツクキツク	↙K+G	中
レツグスライサー	↓K+G	下
ローキツク	⇦K	下
スウエーローキツク	↓K+E	下
ダブルローキツク	⇦KK	下下
ドラゴンスマツジユキヤノン	↙K	中
トーキツク	↓P+K	中

技名	指令	判定
トーキツクジヤツクナイフ	↓P+KK	中中
ジヤツクナイフキツク	↓K	中
ジヤツクナイフサドキツク	↓KK	中中
ダブルキツク	←K	上
サマーソルトキツク	↖K	中
フルスピンヒールキツク	↑or↗K	中
ラウンドキツク	↑K+G	中
ステツプラウンドキツク	→K+G	中
トルネードキツク	↗K+G	上
スピンターンキツク	⇦←K	上(振反攻击)
バツクナツルターン	←←P	上(振反攻击)
バツクスピンキツクターン	←←K	上(振反攻击)
ダブルスピンキツク	⇦←KK	上(后方攻击)
ターンナツクル	(敌背后)P	上(后方攻击)
ターンキツク	(敌背后)K	中(后方攻击)
ドラゴンキツク	(敌背后)→K	中(后方攻击)
ターンライジングキツク	(敌背后)↘K	下(后方攻击)
ターンローストレート	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
ターンロースピンキツク	(敌背后)↓or⇦K	下(后方攻击)
フロントスープレツクス	P+G	上段投
ネツクブリーカードロツプ	→→P+G	上段投
ライトニングニースマツジユ	←P+G	上段投
レツグホールドスロー	←→P+G	上段投
ライトニングニースマツシユ	←P+G	壁投
ローリングフエイスクラツシユ	↗P+G	キヤツチ投
シエルブレイクエルボー	P+G	上段横投
バツクドロツプ	P+G	上段背后投
バツクドロツプ	P+K+G	下段背后投
サツカーボールキツク	↘K	ダウン攻击
ジヤンピングニースタンプ	↑P	ダウン攻击
ハイジヤンピングニースタンプ	↓⇧P	ダウン攻击
ジヤンピングフツクナツクル	→P	中(大跳攻击)
ハイジヤンプミドルキツク	K	中(大跳攻击)
ハイジヤンプキツク	K	中(大跳攻击)
ハイジヤンプヒールキツク	K	中(大跳攻击)
ドラゴンキツク	→K	中(大跳攻击)
ジヤンプオーバーキツク	←K	中(大跳攻击)
エルボー	P	中(小跳攻击)
スラツプストレート	P	中(小跳攻击)
ステツプフツクキツク	K	中(小跳攻击)
ステツプヒールキツク	K	中(小跳攻击)
ランニングニー	(跑动中)K+G	中(跑动攻击)
ムーンサルト	↗P	移动
ムーンサルト	(敌背后)↗P	移动
ヒールキツクムーンサルト	↑or↗KP	中移动
エスケープロール	↓↖	移动

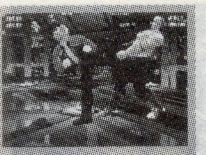


杰克

JACKY BRYANT

基本战法

杰克的拳脚速度极快，可谓电光火石。基本战法以高速的快拳连击为主，不时施以单招重击，如**ビートナツクル**等招速将敌击倒，再以压制技追打。



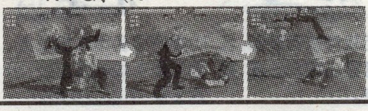
⬆敌方浮空时以连腿追打，可扣除敌人大量体力。

推荐连续技

❶ニーキック→スクアトストレート→スラントロースピンキック
→K、↓P、↙PK

❷ビート&バックナックル→サマーソルトキック
P＋KP、↖K

❸スピンヒールソード→サマーソルトキック
←K＋G、↖K



SUPER COMBO

基本实用技

フラッシュピストンパンチ(PPP)



上段拳的连续攻击，发招速度快。在使用后还可继续其它连击。

ローキック(↙K)



攻击判定较强，封阻敌方的下段攻击，虽无法接连击，但很好用。

ニーストライク(P+G)



与其妹莎拉一样，背摔技都是用于防御后的反击，并不以此为主攻武器。

技名	指令	判定
ストレートリード	P	上
ジヤブストレート	PP	上上
フラツシユピストパンチ	PPP	上上上
ダブルパンチスナツブキック	PPK	上上上
コンボエルボー	PP→P	上上中
コンボエルボー	◊PP→P	上上中
コンボエルボーバツクナツクル	◊PP→PP	上上中上
コンボエルボーナツクルスピンキツク	◊PP→PPK	上上中上上
コンボエルボーナツクルロースピンキツク	◊PP→PP↓K	上上中上下
コンボエルボースピンキツク	PP→PK	上上中上
ダブルパンチニーキツク	PP→K	上上中
ダブルパンチロースピンキツク	PP↓K	上上下
ジヤブストレートバツクナツクル	PP←P	上上上
コンボバツクナツクルスピン	PP←PK	上上上上
ジヤブダブルストレート	PP↑P	上上上
パンチサイドキツク	PK	上中
パンチスピ々キツク	PK	上上
パンチロースピンキツク	P↓K	上下
パンチハイキツク	◊PK	上上
スウエーフツク	P＋E	上
スマツシユフツク	↘P	上
フツクコ々ボ2	↘PP	上上
ライトクコングストレート	↘PPP	上上中
スピニングアームキツク	←P	上
ダブルスピンナツクル	←PP	上上
スピニングアムキツク	←PK	上上
スピニングロースピンキツク	←P↓K	上下
スピニングスラントバツクナツクル	←P↙P	上下
スラントバツクナツクル	↙P	下
スラントロースプンキツク	↙PK	下下
ライジングエルボー	→P	中
エルボーバツクナツクル	→PP	中上
エルボーナツクルスピンキツク	→PPK	中上上
エルボーナツクロースピンキツク	→PP↓K	中上下
エルボースピキツク	→PK	中上
ビートナツクル	P＋K	中
ビート&バツクナツクル	P＋PK	中上
ビート&ナツクルスピン	P＋KPK	中上上
ビート&ナツクルロースピン	P＋KP↓K	中上下
ビートスピンキツク	P＋KK	中上
ウアーテイカルフツクキツク	K	上
ウアーテイカルフツクキツク	K＋E	上
キツクバツクナツクル	KP	上上
コンボナツクルスピンキツク	KPK	上上上
コンボナツクルロースピンキツク	KP↓K	上上下
ダブルスピニングキツク	KK	上中
2ウエイスピンキツク	K↓K	上下
スピニングキツク	K＋G	上
スピニングキツクロースピンキツク	K＋G↓K＋G	上下
ミドルキツク	↘K	中
ダブルミドルキツク	↘KK	中中
ミドルサイドキツク	↘K＋E	中
ミドルスピンキツク	←→K＋G	中
スピンヒールソード	←K＋G	中

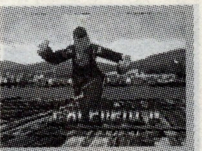
技名	指令	判定
ニーキツク	→K	中
ダツシユハンマーキツクヲ	→→K	中
サイドフツクキツク	←K	中
トーキツク	↓K	中
サマーソルトキツク	↖K or↖K＋G	中
ライトニングキツク1	↓P＋K	中
ライトニングキツク2	↓P＋KK	中中
ライトニングキツク3	↓P＋KKK	中中中
ライトニングキツク4	↓P＋KKKK	中中中上
ライトニングキツク5	↓P＋KKKKK	中中中上上
ライトニングストーム1	↙P＋K	中
ライトニングストーム2	↙P＋KK	中中
ライトニングストーム3	↙P＋KKK	中中中
ライトニングストーム4	↙P＋KKKK	中中中上
ライトニングストーム5	↙P＋KKKKK	中中中上上
ライトニングロー	↙P＋KKKK↓K	中中中上下
スクアトストレート	↓or⇩P	下
ローキツク	⇩K	下
ダブルローキツク	⇩KK	下下
レツグスライサー	↓K＋G	下
サイドフツクターン	←←P	上(振反攻击)
スピニングキツクターン	←←K	上(振反攻击)
ターンナツクル	(敌背后)P	上(后方攻击)
ターンナツクルスピニングキツク	(敌背后、远)PK	上(后方攻击)
ターンナツクルサイドキツク	(敌背后、近)PK	中(后方攻击)
ターンナツクルロースピンキツク	(敌背后)P↓K	下(后方攻击)
ターンキツク	(敌背后)K	上(后方攻击)
ターンスラントバツクナツクル	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
ターンスラントロースピンキツク	(敌背后)↓PK	下(后方攻击)
ターンロースピントキツク	(敌背后)⇩K	下(后方攻击)
ターンロースピントキツク	(敌背后)↓K	下(后方攻击)
ノーザンライトボム	P＋G	上段投
ネツクブリーカードロツプ	→→P＋G	上段投
ニーストライク	→←P＋G	上段投
ザデイステイツクハンギングニー	↘↘P＋G	上段投
ウオースクラツシヤー	→→P＋G	壁投
ネツクスラツシング	P＋G	上段横投
フエースクラツシヤー	P＋G	上段背后投
サツカーボールキツク	↘K	DOWN 攻击
ジヤンピンギニースタンプ	↑P	DOWN 攻击
ハイジヤンプニースタクプ	↓⇧P	DOWN 攻击
ジヤンピギフツクナツキル	→P	中(大跳攻击)
ハイジヤンプキツク	K	中(大跳攻击)
ハイジヤンプミドルキツク	K	中(大跳攻击)
ハイジヤンプヒールキツク	K	中(大跳攻击)
ハイジヤンプドロツプキツク	→K	中(大跳攻击)
ジヤンプオーバーキツク	←K	中(大跳攻击)
エルボー	P	中(小跳攻击)
ステツプストレート	P	中(小跳攻击)
ステツプフツクキツク	K	中(小跳攻击)
ステツプヒールキツク.	K	中(小跳攻击)
スイツチステツプ	↓↓	移动
エスケープロール	↓↖	移动



舜帝 SHUN－DI

基本战法

使用舜帝时必须要让敌方琢磨不透。如被敌人控制距离则不易取胜，所以近身战是其主要的格斗方式。也可使用倒地等方式诱敌方出招，再予反击。

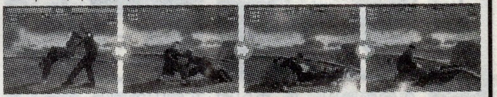


⬆舜帝的流派是醉拳，已深得其中精髓，招术极为华丽。

推荐连续技

❶挑腕栽手→漫步醉硬手→转宙落脚
↓↘→P←P、←↘P、↑P

❷龙尾脚→伏挑击→连环前旋扫腿
↑K、↓P、↓P＋KKK



❸转身操胯→エスケープ→汉钟离
↘P＋G、E、P＋G

基本实用技



出招姿势极低，在避过敌方上、中段攻击的同时进行打击。



舜帝很少有的远距攻击招术，若想牵制敌方控制距离只有用它。



舜帝最普通的背摔技。在出招时会摆出连续饮下五杯酒的姿势。

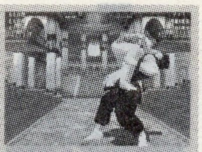
技名	指令	判定
挑击	P	上
缠挑击	(近敌)P	上
后伸避切手	P＋E OR←EP	上
向侧后避切手	↖EP	上
后则后避双手	←P＋E	上
向则后避双手	↖EP＋K	上
连击	PP	上上
击转旋腿	PK	上上
叉手连环击	PPP	上上中
连击下腿	PP↓K(G)	上上下
连击后下蹴腿	PP↓KK(G)	上上下上
何仙肘击	→P	上
何仙臀打	→PK	上中
何仙双掌	→PP	上中
何仙连环臀打	→PPK	上中中
何仙连环杯手	→PPP	上中上
何仙姑	→PPPK	上中上中
月牙颚手	←→P	上
连环颚手	←→PP	上上
连载颚手	←→PPP	上上上
仰饮杯手	↘P	中
仰饮仙手	↘PP＋K	中上
仰饮连环单脚	↘PP＋KK	中上中
横扫击	←P	上
仰手挑击	⇩P	上
漫步醉硬手	←↘P	中
月牙叉击	⇦→P	中
挑腕撩拳	↓↘→P	中
挑腕栽手	↓↘→P←P	中上
醉仙手	P＋K	中
醉仙连脚	P＋KK	中中
转身双冲掌	→P＋K	中
倒地反冲爪	↖P＋K	中
飞天崩击	↗P＋K	中
腾空飞天炮	→→P＋K	中
伏挑击	↓OR⇦↙P	下
背旋肘	↙POR⇦↙P	下
背旋肘回下脚	⇦↙PK	下下
后蹴腿	K	上
后蹴腿	K＋E	上
连飞跳击	KK	上上
连蹴回手	KKP	上上上
连蹴背下掌	KK↓P	上上下
单飞跳击	K＋G	中
横双手	K＋GP	中上
侧端脚	↘K	中
侧中端脚	↘K＋E	中
宙舞双转脚	→→K	中
倒脚	↓K＋G	中
翻身连尖脚	←K＋G	中
背倒连旋脚	↙K＋G	上
仰身倒腿	←K	中
空飞双单蹴	↖K	中
龙尾脚	↑K	中
旋子	↗K	中
斜侧连脚	→K＋E	中
仰穿腿	⇦K	下
后蹴下腿	↙K(G)	下
后蹴连腿	↙KK(G)	下上
旋风扫腿	⇦OR↘K＋G	下
前旋扫腿	↓P＋K	下
连前旋腿	↓P＋KK	下下
连环前旋扫腿	↓P＋KKK	下下下
宙舞燕穿脚	(座盘铁中)K	中
栽胫脚	(座盘铁中)↓K	下
倒身连脚	(转倒立)K	中
转身醉酒靠	(转倒立)↓K	中
双冲腿	(转倒立)K＋G	中
涅磐旋脚	(横寝)K	中
涅磐蹴捶	(横寝)KP	中上
涅磐蹴捶连脚	(横寝)KPK	中上中
涅磐连击腿	(横寝)KP↓K(G)	中上下
涅磐连击下腿	(横寝)KP↓KK(G)	中上下上
涅磐扫脚	(横寝)↓K	下
涅磐双扫脚	(横寝)⇩K	下
挑击背转	←←P	上(振反攻击)
阿仙回脚	←←K	上(振反攻击)
背反掌	(敌背后)P	上(后方攻击)
醉仙手	(敌背后)P＋K	中(后方攻击)
仙端脚	(敌背后)P＋KK	中(后方攻击)
背旋腿	(敌背后)K	上(后方攻击)
背下反掌	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
低踏脚	(敌背后)↓K	下(后方攻击)
背反掌	(敌背后)⇦P	上(后方攻击)
醉步转身肘	P＋G	上段投
倒袭里肘	←P＋G	上段投
转身缲胯	↘P＋G	上段投
转身缲鸡脚	←↘P＋G	上段投
倒袭里肘	←P＋G	警投
转身倒袭肘	P＋G	上段横投
汉钟离	P＋G	上段背后投
背倒里肘	(敌背后)P＋G	上段背后投
翻身双仙腿	(转倒立)P＋G	キャッチ投
螺旋醉肘	↘P	ダウン攻击
转宙燕脚	↑P	ダウン攻击
腾空仙山	↓⇧P	ダウン攻击
倒地反冲爪	⬃P	ダウン攻击
天地肘击	⬁P	ダウン攻击
双掌头落击	→P	中(大跳攻击)
登起脚	K	中(大跳攻击)
空飞端脚	K	中(大跳攻击)
落飞踵腿	K	中(大跳攻击)
双腿落袭	→K	中(大跳攻击)
背双腿落袭	→K	中(大跳攻击)
倒地反冲爪	P	中(小跳攻击)
落步挑击	P	中(小跳攻击)
飞天崩击	↗P	中(小跳攻击)
栽下腿	K	中(小跳攻击)
地这腿	K	中(小跳攻击)
宙舞双转脚	(走中)K	中(跑动攻击)
座盘跌	↓↓	移动
座饮酒	(座盘跌中)P＋K＋G	移动
座盘跌	(座盘跌中)→OR↑	移动
座盘跌	(座盘跌中)↓↓	移动
座盘跌	(座盘跌中)←	移动
转倒立	→↘↓↙←	移动
宙舞身	↑P＋K	移动
横寝	←↙↓↘→	移动
仰饮酒	↓P＋K＋G	移动
后伸避	←E	移动
向侧前避	↗E	移动
向侧后避	↖E	移动
背宙身	↓↖	移动



里昂 LION RAFALE

基本战法

里昂的主要战术是使用灵活多变的步伐躲避敌人的攻击，进攻则以下段击为主，通常都是一招即将敌方击倒，再以各种压制技进行追打。



⬆螳螂拳的摔投技姿势果然怪异，竟骑到了敌方身上。

基本实用技



先向前踏出一步，再以肘进行攻击。此招是里昂的主力技之一。



在侧闪的同时，用后手拳由头顶向斜方向劈砸，攻击力很强。

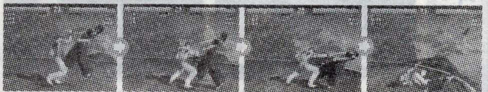


里昂的背摔技出招较慢，但登山翻车脚及贴身双勾手攻击力都很高。

推荐连续技

❶后蹴腿→背身尖掌→下统捶→飞转落腿
←←K、P＋K、↓P、↓⌂P

❷疾步升穿手→盘肘连环手→闪转空脚
▽→P、→PP、↗K



❸斧刃连端脚→后蹴腿→背身尖掌→后蹴腿
→→KK、←←K、P＋K、←←K

技名	指令	判定
统捶	P	上
统捶	P＋E	上
勾手连捶	PP	上上
连环穿掌	PPP	上上上
连捶扫手	PP↓P	上上下
连捶磨盘手	PP→P＋E	上上上
连捶腿	PK	上上
背转勾手	←P	中
连旋背勾手	←PP	中中
转身螳螂连脚	←PPK	中中中
穿阴掌	↘P	中
落击掌	↘PP	中中
扫勾手	⇙P	下
连扫勾手	⇙PP	下下
盘肘	→P	中
盘肘连环手	→PP	中中
腾击捶	↙P	下
腾击连捶	↙PP	下下
疾步异穿手	▽→P	中
双耳旋风	→P＋K	上
泰山双勾手	←P＋K	上
纵跳穿掌	↑P＋K	中
箭疾步	→→P	中
进步螳螂扫手	←↘P	下
偷步扫手	↓P＋K	下
偷步背扫手	↘P＋K	下
磨盘手	→P＋E	上
斜步斜扫捶	↓P＋E	下
下统捶	↓OR▽P	下
穿心腿	K	上
穿心腿	K＋E	上
连旋腿	KK	上上
弹腿	↘K	中
侧穿横腿	↘K＋E	中
勾手提膝	→K	中
闪转空脚	↗K	中
斧刃脚	→→K	中
斧刃连端脚	→→KK	中中
转身撩阴脚	→→K＋G	中
疾地扫腿	↘K＋G	下
旋风腿	↑K	中
挂统腿	↑KK	中上
轨腿	↓K	下

技名	指令	判定
前扫腿	↓KK	下下
登旋腿	↓KK＋G	下上
穿弓腿	↙K	下
后扫腿	▽K＋G	下
穿掌背转	←←P	上(振反攻击)
后蹴腿	←←K	上(振反攻击)
下旋腿背转	←←K＋G	上(振反攻击)
背连穿掌	(敌背后)P	上(后方攻击)
背身尖掌	(敌背后)P＋K	上(后方攻击)
后穿脚	(敌背后)K	上(后方攻击)
背步扫手	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
登背穿掌	(敌背后)▽P	上(后方攻击)
回挂脚	(敌背后)▽K	下(后方攻击)
破刀手秋腿	P＋G	上段投
摆下尖转	↘P＋G	上段投
七星天分肘	←P＋G	上段投
七星跳飞捕蝉	…↗P＋G	上段投
飞转双空脚	←→P＋G	上段投
采取炮靠	→→P＋G	上段投
贴身双勾手	→↘↓↙←P＋G	上段投
登山翻车脚	▽→P＋G	上段投
七星跳飞捕蝉	↗P＋G	壁投
飞转双空脚	←→P＋G	壁投
翻身提膝	P＋G	上段横投
连勾手背袭	P＋G	上段背后投
落穿手	↘P	ダウン攻击
落踵脚	↑P	ダウン攻击
飞转落腿	↓⌂P	ダウン攻击
闪转空脚	↗K	ダウン攻击
腾空落双捶	→P	中(大跳攻击)
跳飞弹腿	K	中(大跳攻击)
飞中穿腿	K	中(大跳攻击)
落斧刃腿	K	中(大跳攻击)
腾空落双腿	→K	中(大跳攻击)
腾空落背腿	←K	中(大跳攻击)
落步统捶	P	中(小跳攻击)
腾空背击掌	↖P	中(小跳攻击)
腾空击掌	↗P	中(小跳攻击)
腾空踵脚	K	中(小跳攻击)
地扫踵脚	K	下(小跳攻击)
斜前步	↗E	移动
斜后步	↖E	移动
侧宙身	↓↖	移动

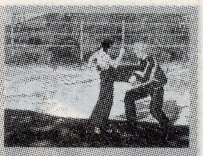


梅小路 葵

AOI UMENOKOUJI

基本战法

梅小路葵主要以中踵蹴和草雉作为攻击的手段，以打突进行骚挠性攻击。掌握距离是其基本战术。如果打突成功的击中敌方则可使用拳脚连续技。



⬆牵制与防御是梅小路作战时最需掌握的手段。

基本实用技



硬直时间短，出拳速度快是其特点，在实战中可以牵制敌手。



回旋系的下段攻击，出招姿势低，可将敌人打至浮空。

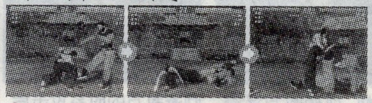


中段攻击技，判定强硬。在将敌人击飞后可以此招作为追打的开始。

推荐连续技

❶袖伸剑→二连突钉脚
↘P、PPK

❷飞手刀→草雉→枝碎
↗P、↓K+G、↘P+G



SUPER COMBO

❸返し技について
???

技名	指令	判定	技名	指令	判定
打突	P	上	合气投	⇦→P+G	上段投
打突	P+E	上	蝶络	→↘↓↙←P+G	上段投
二连突	PP	上上	胁络	←↙↓↘→P+G	上段投
二连突横肘	PPP	上上上	弓身固あ	→↓OR←↓P+G	投げコンボ
连突小太刀	PPPK	上上上中	系卷き	→↑OR←↑P+G	投げコンボ
连突草雉	PPP↓K	上上上下	海老折	↓↑P+G	投げコンボ
二连突横打	PP→P	上上中	雀引き	↑↓P+G	投げコンボ
连突绢车	PP⇨PP	上上中中	半月巴	↙P+G	壁投
掌蹴重	PK	上上	绞手取	P+G	上段横投
二连突钉脚	PPK	上上上	杉倒	P+G	上段背后投
平手	P+K	上	手枫倒身	↓P+K+G	下段投
二连平手	P+KP	上上	转身入身	←P+K	上段P(正)返
三连平手	P+KPP	上上上	涡想	←P+K	上段P(逆)返
袖伸剑	↘P	中	枝割	←P+K	上段K(逆)返
凤凰手	↘P+K	中	楔落	←P+K	上段K(正)返
中段肘当	→P	中	龙的颚门	↙P+K	肘返
旋樱	→PP	中中	乌かずら	↙P+K	中段K(右)返
横打	→P+K	中	扇裂	↙P+K	中段K(左)返
横周肘当	⇨P+KP	中中	落ら叶舞	↙P+K	膝(正)返
衣车	→→P	中	风车轮	↙P+K	膝(逆)返
浮樱	→→P+K	中	大涡	↖P+K	サスー返
上势柳扇掌	←←P+K	上	羽折	⇦P+K	下段P返
无双破	⇦↘P	中	水月	⇦P+K	下段K返
下段掌打	↓OR⇦P	下	扇流	↓P+K	下段P返
而止	↓↓P	中	枫落	↓P+K	下段K返
上蹴	K	上	里小手反	(敌背后)→P+K	背后上段P返
上蹴	K+E	上	里扇流	(敌背后)→P+K	背后上段K返
锁镰	KK	上中	流制手	←P	上段Pいなし
中踵蹴	↘K	中	羽胧	←P	上段Kいなし
横踵蹴	↘K+E	中	半月车	↙P	中段Kいなし
雷刃破	→K	中	半月车	↙P	膝いなし
云蹴	→KK	中上	小波	←P+K	上段回し蹴りいなし
下段蹴当	↓K	下	小波	↓P+K	下段回し蹴りいなし
踵切	↙K	下	纵手刀	↘P	ダウン攻击
草雉	↓K+G	下	空势驹手刀	↑P	ダウン攻击
涡卷手刀	←←P	上(振反攻击)	空势瓦突蹴	↓⇦P	ダウン攻击
手刀回	(敌背后)P	上(后方攻击)	枝碎	↘P+G	ダウン投
回上蹴	(敌背后)K	上(后方攻击)	云水	↘P+G	ダウン投
回连手	(敌背后)↓P	下(后方攻击)	浮叶阵	↘P+G	ダウン投
锁镰	(敌背后)KK	上中(后方攻击)	不动阵	↘P+G	ダウン投
回需蹴	(敌背后)↘K	下(后方攻击)	飞车当	→P	中(大跳攻击)
回手刀	(敌背后)↓P	下(后方攻击)	三日月蹴	K	中(大跳攻击)
回下蹴	(敌背后)↓OR⇦K	下(后方攻击)	飞侧刀	K	中(大跳攻击)
回里拳	(敌背后)⇦P	上(后方攻击)	木叶蹴	K	中(大跳攻击)
小当	P+G	上段投	里蛙蹴	←K	中(大跳攻击)
木的叶落	↘P+G	上段投	飞手刀	P	中(小跳攻击)
六段带取	←P+G	上段投	飞前蹴	K	中(小跳攻击)
半月巴	↙P+G	上段投	飞踵蹴	K	中(小跳攻击)



鹰岚 TAKA - ARASHI

基本战法

由于鹰岚是一个破坏力超群的战士，只需重击三至五次即可使敌方毙命，所以基本战法是看准时机施以重拳。说起来简单，不过要掌握很难。



↑曲龙攻击距离极远，且威力也属非凡，在远距时可多用。

推荐连续技

❶斩击→胜ち上げ→曲龙
↘↘P、⇗P＋K、←→P

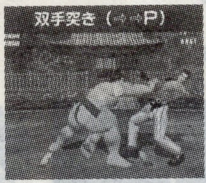
❷诸手突っ张り 2→四股蹴
→→PPP、←K



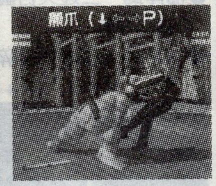
SUPER COMBO

❸斩击→双手突→蹴たぐり
↘↘P、→→P、↓K

基本实用技



出招快，可使敌方浮空，在中距离攻击有特效。但对梅小路尽量少用。



回避敌方的肘系攻击后，立即施以反击，可扣除敌人一半生命。



极为简单的摔投技，但攻击力超群，是利用其重量造成伤害的招术。

技名	指令	判定	技名	指令	判定
突っ张り	P	上	四股蹴	←K	中
突っ张り	P＋E	上	蹴たぐ	↓K	下
突っ张り 2	PP	上上	突っ张り	(敌背后)P	上(后方攻击)
突っ张り 3	PPP	上上上	上蹴	(敌背后)K	上(后方攻击)
突っ张り 4	PPPP	上上上上	露払	(敌背后)↓P	下(后方攻击)
突っ张り 5	PPPPP	上上上上上	蹴たぐ	(敌背后)↓K	下(后方攻击)
突っ张り 6	PPPPPP	上上上上上上	上手投	P＋G	上段投
突っ张り诸手	PPPPP→P	上上上上上上	外挂	↘P＋G	上段投
樽砕	PP→P	上上中	居反	⇩←P＋G	上段投
樽砕	⇩→P	中	浴びせ倒	→→P＋G	上段投
熊爪	⇩←→P	中	首投	↙P＋G	上段投
中突っ张り 1	→P＋K	中	合掌捻	←↙↓↘→P＋G	上段投
中突っ张り 2	→P＋KP	中中	四つ身	→P＋G	上段投
中突っ张り 3	→P＋KPP	中中中	櫓投	P＋G	投げコンボ
肘当て	→P	中	二枚蹴	↓P＋G	投げコンボ
肘当て叩	→PP	中中	外无双	←P＋G	投げコンボ
双手突	→→P	中	もろ差	←→P＋G	キャッチ投
诸手突っ张り 1	→→PP	中上	内无双	P＋G	投げコンボ
诸手突っ张り 2	→→PPP	中上上	呼び泪	↓P＋G	投げコンボ
鬼杀	↘P	中	蛙挂	↙P＋G	投げコンボ
突っ张り	↘P(ヒット中)P	中上	二丁投	←P＋G	投げコンボ
斩击	↘↘P	中	播磨投	→←P＋G	ヒット投
钟突	←P	中	唯轮	→P＋G	ヒット投
曲龙	←→P	中	浴びせ倒	→→P＋G	壁投
鬼胜ち上	↘P＋K	中	上手投	←P＋G	壁投
腾ち上	⇗P＋K	中	凄取	P＋G	上段横投
曲張り手	P＋K	中	吊落	P＋G	上段背后投
叩き入	←P＋K	中	掴投	↘P＋K＋G	下段投
冰柱割	↙P＋K	中	小股	P＋K＋G	下段背后投
猫だまし	P＋K＋G	上	猫だまし	P＋K＋G	キャッチ投
猫だまし	↓P＋K＋G	中	猫だまし	↓P＋K＋G	キャッチ投
下張り手	↓P	下	瓦砕き 1	↘P	ダウン攻击
露払い 1	⇩P＋K	下	瓦砕き 2	↘PP	ダウン攻击
露払い 2	⇩P＋KP＋K	下下	四股	↘K	ダウン攻击
上蹴	K	上	大ダウン攻击	↓⇧P	ダウン攻击
上蹴	K＋E	上	小ジャンプ P	P	中(小跳攻击)
丸太膝	→K	中	小ジャンプ K	K	中(小跳攻击)
中段蹴	↘K	中	岩石ぶちかまし	(跑动中)P＋K	中(跑动攻击)



水银 DURAL

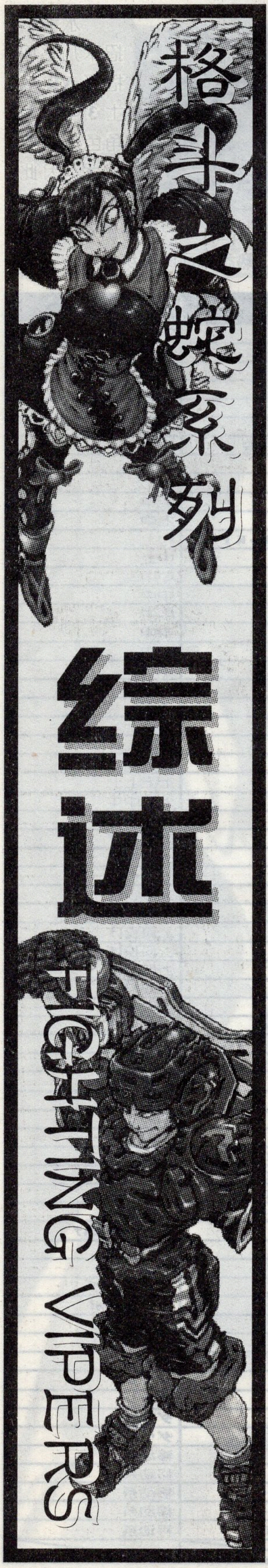
基本战法



水银的招术几乎包括了 **VR** 战士 **3** 中所有角色的主要招术，因此可以说它是一个极为全面的角色，你只要将游戏中所有人物的主要战法熟悉就可以熟练使用它了。

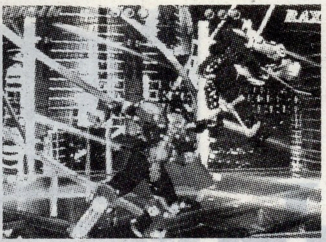
技名	指令	判定
弹拳	P	上段
上蹴り	K	上段
打突	P+E	上段
上蹴り	K+E	上段
横蹴り	↘K+E	中段
弹腿	↘K	中段
地擂り弹	↓P	下段
擂り蹴り	↙K	下段
落步统捶	P 空中	中段
腾空斜掌	↖／↑P	中段
飞天崩击	↗P	中段
跳刺腿	K 空中	中段
飞前蹴	↑K+G	中段
飞燕单脚	↗K	中段
飞燕烈脚	↗KK	中中
地旋	K 着地际	下段
ジヤンヒングフツクナツクル	→P 空中	中段
飞翔蹴り	K 同时	中段
落叶旋风弹	K 远距离同时	中段
丸太蹴り	K 空中	中段
飞燕鹰蹴	←K 空中	中段
飞び踵蹴り	K 着地际	中段
背连穿掌	P	上上
ターンキツク	K	上段
前蹴后转脚	↖K	中段
背龙爪	↑K	中段
回り手刀	↓P	下段
バツクドロツプキツク	↓K	下段
地旋腿	↙or⇨K	下段
穿掌背转	←←P	上段
阿仙回脚	←←K	上段
龙尾闪	←←K+G	下段
レベルバツクチヨツプ	←P	上段
裹圈捶	↙P+K	上段
ヘルスタツプ	↓P+K	上段
?	→K+G	上段
浮身连脚	→→→K+G	上段
幻叶	←K+G	上段
ライジングエルボー	→P	中段
跃步顶肘	→→P	中段
影刃	→↓↘P	中段
斜下掌	↘P	中段
斜上掌	↘P	中段
ショルダーアタツク	←→P	中段
ダブルハンマーデウン	←↘P	中段
挑腕撩拳	↓↘→P	中段
ニーキツク	→K	中段
右躺脚	→→K	中段
仰身倒退	←K	中段
ジヤツクナイフキツク	↓K	中段
旋风蹴り	↖K	中段
ラウンドキツク	↑K	中段
后蹴下腿	↙↙K	中段
ライシングニー	↓→K	中段
腿登裹旋脚	下蹲→站立 K	中段
ビートナクル	P+K	中段
铁山靠	←→→P+K	中段
ストマツククラツシユ	↙→P+K	中段
落闪刃	下蹲→站立 P+K	中段
单飞跳击	K+G	中段
叶时龙	→→K+G	中段
ミドルスピンキツク	←→K+G	中段
水车蹴り	↖K+G	中段
サイドフツクキツク	↙K+G	中段
スラントバツクナツクル	↙P	下段
针鼠弹	后转后←↙↓↘→P	下段

技名	指令	判定
地扫腿	→↓K	下段
后转地擂り脚	→↘↓↙←K	下段
回转地擂り脚	←↙↓↘→K	下段
疾地扫腿	↘K+G	下段
燕旋蹴	↓K+G	下段
地走り	↓K+E	下段
雷龙飞翔脚	→→K+P+G	下段
叶垂れ	PK	上上
烈掌	PP	上上
バンチサイドキツク	P↓K	上中
锁镰	KK	上中
落闪刃返し	下蹲→站立 P+K P+K	中上
横双手	K+GP	中上
盘时连环手	→PP	中中
リルボーハンマー	→P←P	中中
ライジソグハンマー	←↘PP	中中
ダブルジヨイントバツト	→PK	中中
エルボーサマー	→P←P	中中
连边腿	→→KK	中中
ジヤツクナイフサイドキツク	↓KK	中中
スラントロースヒンキツク	↙PK	下下
连捶磨盘手	PPP	上上上
ジヤブストレートバツクナツクル	PP←P	上上上
コンボエルボー	PP→P	上上中
コソボバツクナツクルスヒン	PP←PK	上上上上
コンボエルボーサマー	PP→P←K	上上中中
醉步转身肘	P+G	上段投げ
ボデイスラム	→P+G	上段投げ
刀霞	↘P+G	上段投げ
フロントスーブレツクス	↓P+G	上段投げ
弧延落	←P+G	上段投げ
ネツクブリーカードロツフ	→→P+G	上段投げ
天地头落	→↓P+G	上段投げ
スブラツシユマウンテン	↘↘P+G	上段投げ
心意把	↙→P+G	上段投げ
转身巴咽掌	←→P+G	上段投げ
鹞子穿林	←↘P+G	上段投げ
フロントバツクブリーカー	←→→P+G	上段投げ
贴身双勾手	→↘↓↙←P+G	上段投げ
ジヤイアントスイング	←↙↓↘→P+G	上段投げ
进步里胯	↙P+G	上段崩げ
键燕挂塔	←↓P+G	上段崩げ
猛虎硬爬山	↓→P	中段
白虎双掌打	↓←→P	中段
燕风轮翔	→P+K+G	上段崩げ
バワーボム	↘P+K+G	上段崩げ
ダブルアームスーブレツクス	↙P+K+G	上段崩げ
マシンガンニーリフト	↓→P+K+G	上段崩げ
フランケンシヨタイナー	↗K+G	キヤツチ投げ
フエイスクラツシヤー	P+G	背后投げ
崩拳	P+K+G	中段
鹞子穿林	←↘P+K	ヒツト投げ
双掌	↓↘or←P	投ゲコンボ
燕旋摆柳	←P+K	上段 P 返し
螺旋按掌	←P+K	上段 K 返し
サヅガーホールギヅグ	↘K	ダウン
ボテイーフレス	↑P	ダウン
虎爪连蹴	↓↑P	ダウン
サマーソルトドロツプ	↑K	ダウン
瓦碎き	↘P	ダウン
手前移动	↓↓	移动系
背转	↓↖	移动系
前转	←↙↓↘→	移动系
后转	→↘↓↙←	移动系
侧转	→P+K+G	移动系



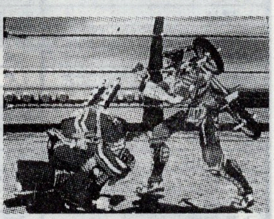
格斗之蛇系列 综述 FIGHTING VIPERS

出现的原因



以一款“VR 战士”使得 SEGA 在 ARC 的 3D 对战 ACT 中占有极大的领先地位，其严谨的设定使得一些带有“这样或那样”问题的同类作品无法与之相比。但是这种优势从 NAMCO 的“铁拳”登场后便发生了大的变化，“铁拳”凭借着操作简单、画面华丽、细腻而丰满的人物设定及对应的故事，再加上无以伦比的爽快感，使得“VR 战士”的“领军”地位受到了前所未有的动摇，而且“铁拳”还在欧美市场创下了“VR 战士”所不能比拟的成绩。为了再次使 SEGA 夺回 3D 对战 ACT 中“霸主”的地位，AM2 研精心制作了一款以欧美及“欧美类玩家”为主要销售对象的作品——“格斗之蛇”(FIGHTING VIPERS)。

与“VR”和“TEKKEN”的不同之处



如果按当时 AM2 研的想法，“‘VR 战士’+‘格斗之蛇’=3D 对战 ACT”，以高度的技巧和带有极高严密性的判定及攻守兼备的人物让“VR 战士”可以牢牢掌握住追求“极至”的游戏者，而华丽的必杀技加上爽快感觉可以使“格斗之蛇”把另一部分玩家吸引过去。但事实并不是这样，“VR 战士”可以说基本完成了任务，但“格斗之蛇”却基本上输给了主要竞争对象——“铁拳”(TEKKEN)。如果细究其原因，那么失败之处可能就是当初的定位错误，“格斗之蛇”的制作中 AM2 研将其所带有的爽快感及刺激度上升许多，而忽略了作为对战 ACT 的必须拥有的技巧，所以说“格斗之蛇”在综合势力方面为：格斗之蛇 <铁拳 <VR 战士。

四个特殊的系统

本游戏与其它的 3D 对战 ACT 有所不同，虽然也有擂台的存在，但是加入了新的要素，而且在对战的时候也会有不同的效果。下面将介绍的是游戏的四个特殊系统，也可以说是“格斗之蛇”的著名特点。

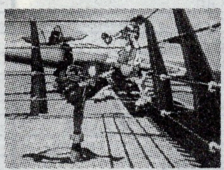
防御装甲的毁坏
——爆甲

每名角色都有自己的专用盔甲，他们可以增加角色各部位的防御力，但是盔甲存在着耐久度，一旦受到一定数量的攻击后，盔甲将会自我解除(游戏中通称‘爆甲’)。当然爆甲后防御力下降，但攻击力和速度上升。



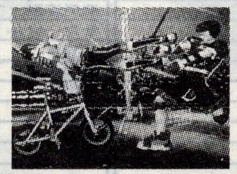
活用四周的墙壁
——墙壁连击

角色对战的场地四周都有墙壁包围，一旦将对手击向墙壁，对方就会处于墙壁与攻击者中间，这样角色的攻击可以在对手还未落地时进行各种各样的连击。在游戏中有着这样特殊的连击(游戏中通称‘墙壁连击’)。



空中的连续技
——浮空追打

游戏中所有人物都拥有这种浮空技，也就是说可以把对手打至半空，再根据每名角色不同的浮空追打技进行空中的连续伤害(游戏中通称‘浮空追打’)。当然在攻击方要注意浮空连续技的使用时间，以及对手是否使用受身。



防御反击技
——GUARD & ATTACK

可以说是本游戏中的招牌必杀技，分为上段、中段和下段，而且破坏力足以将对手的盔甲打爆或将其直接击出场外。使用时人物会先作防御硬直的动作，随后立刻进行攻击，对方一旦被击中且没有防御，那么便达到了效果。



新登场的本系列第二作

“格斗之蛇”的第二作登场!整个的系统基本延用了前作中的系统,在一些细节方面有所改变,尤其是几个特殊的判定这次有了质的变化。从游戏的设定上来看,可以说是更具有欧美的风格,从此可以看出 **SEGA** 已将这一系列的作品定位为“美版 **3D** 对战 **ACT**”。

从画面上看比一代要华丽许多,而且每名角色必杀技的设定都刻意向着爽快、简洁、华丽的方向发展。游戏的难度自然要比“**VR** 战士”低许多,但是在快速的攻防中,依靠每名角色大量的不同必杀技进行攻防的转换,也的确能给人以喘不过气来的爽快感。游戏基本上没有任何的错误判定出现,而且本次的防御反击也合理了许多,受身的强化也使得万一出现破绽的玩家不至于被对手一击毙命。

虽然与前作相比进步了不少,但是有些方面的改进却有待于再次的改良。因为“**VR** 战士”的成功,使得本次中投技得到了强化,但是因为不属于同一类型的 **3D** 对战 **ACT**,所以投技的强化显得有点“不伦不类”。在进行游戏时,因为画面过于的华丽,而且出现爆甲及防御反击技都会产生大量的亮光闪动,所以玩的时间如果很长的话,双眼会感到疲劳。

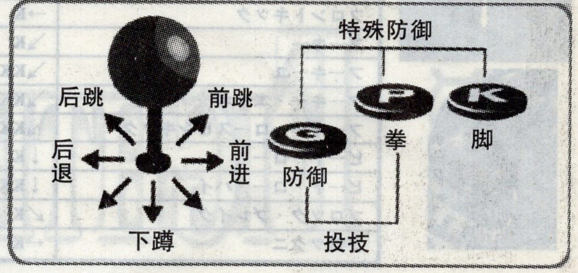
FV2 FIGHTING VIPERS 2

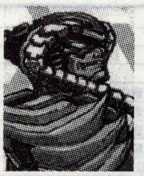
全角色共通 基本操作一览

- 特殊防御专用技:→P+K+G
- 投技
  - 空中投:←P+K+G
  - 对下蹲专用投:↘↘P+G
  - 通常投:P+G
- 防御或进攻
  - 下段攻·防:⇙P or K
  - 上·中段攻·防:←P or K
- 特殊防御
  - 下段特殊防御:⇙P+K+G
  - 上·中段特殊防御:P+K+G
  - 特殊防御横移动:P+K+G
  - 特殊防御攻击:P or K
- 前进
  - →
  - →⇒
  - 前走投
- 受身
  - 落地受身
    - 后转:←P+K+G
    - 横转:↑or↓P+K+G
    - 特殊防御:P+K+G
  - 空中受身
    - 空中技

→表示轻推摇杆

⇒表示拉住摇杆

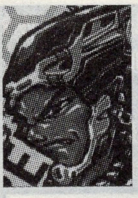




マーラー

エクストリーム・ブロー	PP	レボリューション・ツー	↓KK
ブローコンボ・アッパー	PPP	ブロック・ブレイク	↙K
ブローコンボ・ストレート	PP→P	ジョウクラック・キック	K+G
ブローコンボ・ハイキック	PPK	リバーススピン・ヒールドロップ	→K+G
フィスト&ハイキック	PK	ヒールドロップ→ロースピン	→K+G↓K
コンボ・スイッチアッパー	PKP	ヒールドロップ→ロースピン→ハイキケク1	→K+G↓KK
ローフィスト	↓P	ヒールドロップ→ロースピン→ハイキケク2	→K+G↓KKK
エルボー	→P	リバーススピン・サイドロップ	↘K+G
スリップエルボー	→PP	ストレージヒールドロップ	←K+G
ダブルスリップエルボー	→PPP	レッグキャノン	→→K+G
ストロングアッパー	↘P	リバーススピンローキック	↙K+G
ハリケーンパンチ	←↙↓↘→P	スーパーKO 技	→P+K+G
ブロックストレート	←P	ウォールスロー	敌近 P+G
フック	P+K	横投	敌横近 P+G
フックアッパー	P+KP	ネックホイップ	敌近→P+G
スロウフック	←P+K	デスバレーボム	敌近↙P+G
スロウフック→アッパー	←P+KP	ブレンバスター	敌近↓P+G
スロウフック→ダブルアッパー	←P+KPP	ジャンピングブレインバスター	敌近↓↓P+G
ストロングハイキック	K	ピーナッツクラッシユ	敌近↓↘→P+G
ハイキック・フィスト	KP	スパイン・フェイスクラッシャー	敌近←P+G
ハイ・コンボ	KPP	ダークストール・ブレイカー	敌近→↘↓↙←P+G
ハイ・コンボアッパー	KPPP	パニッシャー・ハング	敌近???↘↘P+G
ハイ・コンボハイキック	KPPK	ウォールグラスター	敌近壁正面 P+G
ハイ・コンボスイッチ	KPK	エクストリーム・デス・ドライバー	敌近壁正面←→P+G
ハイ・コンボスイッチアッパー	KPKP	ウォールアタック・バックドロップ	敌近壁背面 P+G
ハイ・サイドキック	KK	スパイン・ウォールクラッシャー	敌近壁背面←P+G
アクセルロール	↘K	リアドロップ	敌背后近 P+G
ハイ・ダブルアクセル	↘KK	ブラックオール	两者空中近←P+G
レボリューション・ワン	↓K		





チャーリー

ビート1	P	BMXサマー→BMXライド	↖K
ビート2	PP	コイン	↑K
アシッドビート	PPP	ヒールドロップ	↑↓K(1发目)
アシドッビート・ニー	PPPK	ヒールドロップ	↑↓K(2发目)
アシッドエルボー	→P	ファンキー・ニー	K+G
ダブルラッシユ	P→P	バックフリップ	←K+G
トリプルラッシユ	P→PP	スーパーKO技	→P+K+G
トリプルラッシユ・ヒールドロップ	P→PPK	BMXライド	↓↓
ラッシユ→振向	P→PP+K+G	ライドジャブ	ライドP
エルボー	→+P	スリーシックスティー	ライド→P
ダブルエルボー	→+PP	テイルホップ	ライド↓P
ダブルエルボー→ニーアタック	→+PPK	バーリー(BMXサマーソルト)	ライドK
ダブルエルボー→バーホップ	→+PP→K	ペグウイリー	ライドP+K
アッパー	↘P	カブース	ライドP+K+G
ファンキーヒール	↘PK	カブース・ローフッター	ライドP+K+GP
シットジャブ	↓P	クレイジー・ヒッチハイカー	ライドP+K+G→P
ブロックアッパー(G&A)	←P	カブースアタック	ライドP+K+GK
スタンディングアッパー	站立途中P	カブース・ボトムアタック	ライドP+K+G↓K
ハイキック	K	ウォールスロー	敌近P+G
ハイ・タイム	KK	横投	敌横近P+G
フロントキック	→K	ジャイロドライバー	敌近↓P+G
フーキー	↘K	フリップ・スクリュードライバー	敌近←P+G
フーキーユ	↘KK	ワンエイティー・スクリュードライバー	敌近↓↘→P+G
フーキー・エルボー	↘KKP	サーカスチャーリー	敌近→↘↓↙←P+G
フーキー→ロースピンキック	↘KK↓K	スティンガー・スロー	敌近???↘↘P+G
ビート・ロー	↓K	ウォールプレス	敌近壁正面P+G
ビート・ロー・ハイ	↓KK	ショルダープレス	敌近壁背后P+G
ブロック・ブレイク	↙K	カンカン	敌背后P+G
ブロックニー	←K	ロケットエア	商社空中近←P+G+K





トキオ

ジャスティスジャブ	P	ローキック	↓K
オープンチエスト	PP	ブロック・ブレイク	↙K
オープンスピン	PK	ブロックバスター	←K
オープンダブルスピン	PKK	トリックス	↖K
オープンダブルスピンロー	PK↓K	スタンディングトーキック	站立途中K
ダブルスピン・ダーツ	PKKK	スタンディング・ツインダーツ	站立途中KK
オープンアーム	PPP	スタンディング・ヒールホイップ	站立途中K↓K
オープンロール	PPK	ヒールドロップ	↑↓K
オープンエルボー	→P	スピンオフキック	K+G
エルボーブロー	→PP	スピンオフサンライズ	K+GK
オープンアームブロー	→PPP	スピンフロート	K+GKK
パークレーホップ	→PPK	スピンコザック	K+G↓K
ライトニングアロー	→PP↓↘→P	プロダンサー	↘K+G
オープンアッパー	↘P	スターライトダンサー	↘K+G→K
シットジャブ	↓P	ターンロールキック→ヒールドロップ	背向对手K↓K
シットジャブエルボー	↓PP	ロースピンキック	↓K+G
ライトニングボルト	↓P↓↘→PP	スパイラルスタート	↓K+GP
ブレイクオープン	P+K	スパイラル・ダブルジャブ	↓K+GPP
オープンストレート	P+KP	スパイラル・トリプルジャブ	↓K+GPPP
ツイスター・ライト	→→P	スパイラル・サイドキック	↓K+GPK
ツイスター	→→PK	スパイラル・マキシエッジ	↓K+GPPK
ダブルツイスター	→→PKK	スパイラル・トリックス	↓K+GPP↖K
トリプルツイスター	→→PKKK	ロースピンハイ	↓K+GK
ダブルツイスター・ステッピン	→→PKK↓K	ロースピン・ミッド	↓K+GKK
ダブルツイスター・トーキック	→→PKK→K	ロースピンハイ→レッグブレイク	↓K+GK↖K
グランド・ゼロ	→→PKKP+K+G	ロースピンロー	↓K+G↓K
グランド・ゼロ→トーキック	→→PKKP+K+GK	トリプルロースピン	↓K+G↓KK
グランド・ゼロ⇒ツインダーツ	→→PKKP+K+GKK	フリップテイル	←K+G
ロールキック	K	フリップテイルダーツ	←K+GK
リアクター	KP	ベリーフラップ	→↓P+K+G
コンボ・エッジ	KPK	ベリーフラップパンチ	→↓P+K+GP
コンボリアクター	KPP	ベリーフラップキック	→↓P+K+GK
コンボ・マキシエッジ	KPPK	横投	敌横近P+G
コンボトリックス	KPP↖K	ウォールスロー	敌近P+G
コンボリアクタープラス	KPPP	グランドアクセル	敌近↙P+G
コンボ・ベントエッジ	KPPPK	ショルダースロー	敌近→←P+G
コンボ・トリックスプロ	KPPP↖K	スナップストール	敌近←P+G
コンボ・リアクターコザック	KPPP↓K	ポイズン・アイビー	敌近←→P+G
スピントー	KK	スピン・ストール	敌近←↘P+G
ツインダーツ	KKK	フェイスクラッシャー・ニー	敌近???P+G
ヒールホイップ	KK↓K	バックウォールラッシユ	敌近壁正面P+G
スナップニー	→K	バックウォールラッシユ	敌近壁正面←→K+G
ミドルキック	↘K	タグハンドウォールクラッシユ	敌近壁背面P+G
クラッチステップ	↘KK	バックスープレックス	敌背后近P+G
ダブルクラッチキック	↘KK→K		





エミ



バルサー	P	アストロフラッシュ	→P＋K
リパルス	PP	アフターバーナー	壁背后←P＋K(1发目)
ロコモーテイブ	PK	アフターバーナー	壁背后←P＋K(2发目)
ロコモーテイブ→ねころび	PKP＋K＋G	パッシングショット	K＋G
クラックダウン	PPP	テイルガンナー	↓K＋G
アクションファイター	PPPK	シャドーダンサー	→K＋G
アクションファイター→ねころび	PPPKP＋K＋G	シャドーダンサー→テイルガンナー	→K＋GK
クラダウン→サンダンス	PPP↓K	ヘッドオン	↓P＋K
ダンクショット	→＋P	ヘッドオン→ねころび	↓P＋KP＋K＋G
ハードダンク	→＋PP	スーパーKO技	→P＋K＋G
ハードダンク→ねころび	→＋PPP＋K＋G	スペースハリアー	↑P＋K＋G
K. O. パンチ	→P	フラッシュギャル	寝、相手足向 P
G－LOC	↘P	タッパー	寝、相手足向 PP
ストライクファイター	↘PP＋K＋G	ボレンチ	寝、相手足向 K
ストライクファイター→ゲイングランド	↘PP＋K＋GP	ハングオン	寝、相手足向 KP＋G
ゲイングランド→ドキドキペンギンランド	↘PP＋K＋GPP	クランドクロス	寝、相手足向←K
ブロックスラップ	←P	テイップタップ	寝、相手足向 K＋G
バレット	↓P	ホットロッド	寝、相手足向 P＋K＋G
エンゼルキッズ	→→P	ホットロッド→ねころび	寝、相手足向 P＋K＋GP＋K＋G
エンゼルキッズ→ストライクファイター	→→PP	ロイヤルアスコット	寝、相手头向 K
ストライクファイター→ゲイングランド	→→PPP＋K＋G	ロイヤルアスコットⅡ	寝、相手头向 KK
ペンゴ	→→PPP＋K＋GP	チョップリフター	寝、相手头向 P
ドキドキペンギンラント	→→PPP＋K＋GPP	チョップリフター→ねころび	寝、相手头向 PP＋K＋G
スタンディングアッパー	站立途中 P	チョップリフター2	寝、相手头向 PP
レグルス	K	チョップリフター3	寝、相手头向 PPP
レグルス→ねころび	KP＋K＋G	チョップリフター4	寝、相手头向 PPPP
クラッチヒッター	↘K	チョップリフター5	寝、相手头向 PPPPP
フリッキー	↖K	ジャンプパグ	寝 P＋K
フロックキャル	←K	ジャンプパグ 2	寝 P＋KP＋K
サンダンス	↓K	横投	敌横近・右 P＋G
テイルガンナー	↓KK	横投	敌横近・左 P＋G
トリプルアタック	↓KKK	ロックンパーク	敌近 P＋G
サンダンス	⇓K	グルグルッチョ	敌近↓P＋G
テイルガンナー	⇓KK	シノビ	敌近↙P＋G
ブロック・ブレイク	↙K	ウォールスロー	敌近←P＋G
フロッガー	↗K	ギャラクシーフォース	敌近←↙↓↘→P＋G
フロッガー→ねころび	↗KP＋K＋G	スティンガー・スロー	敌近???↘↘P＋G
フロッグス	↗KK	ニンジャプリンセス	敌背后近 P＋G
スワット	站立途中 K	スクランブルスピリット	敌近壁正面 P＋G
ロコモーテイブ	P＋K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P＋G
スーパーロコモーテイブ	P＋KP＋K	エアレスキュー	两者空中←P＋K＋G



ラクセル



ジャブ	P	スタンディングハイキック	站立途中 K
ライトスピン	PP	スライサー	P＋K
ジャブハイキック	PK	スイーブ	↘P＋K
ライトスルー	PPP	スイーブ→フライング V	↘P＋KP
ルックス・ザット・キル	PPK	クリムゾン	↓P＋K
エルボーカット	→P	クリムゾン・デス	↓P＋KP
ナックルブラッククロウ	→PP	ダブルクリムゾン・ディッグ	↓P＋KP↓P
ライトハンド	→PPP	オルタネイトキック	↓P＋KK
ナックルクロウキック	→PK	オルタネイトスイーバー	↓P＋KKP
ナックルシャーク	→PKP	オルタネイト・ストローク	↓P＋KKK
アッパー	↘P	クリムゾン・アウエイ	↓P＋K↓K
ダブルアッパー	↘PP	ギタートラスト	→→P＋K
シットジャブ	↓P	ロガロ・アクセル	↘↘P＋K
ライトニングアッパー	←P	スカイスクリーマー	K＋G
デススピンアッパー	→↓↘P	デススピンキック	→K＋G
デススピンアッパー→ギタートラスト	→↓↘P→→P	デススピン・スラッシュ	→K＋G↓↘→K
ハンマリング	↑P	デススピン・ローラー	→K＋G↓↘→K←↙↓↘→K
ハンマリング・オン	↑PP	デススピンキック→ライトスルー	→K＋GPPP
ハイキック	K	スライディングキック	↓K＋G
バックオフ・キック	KK	バルカン・デス・グリップ	↓K＋Gヒット后P＋G
バックオフ・ディッチ	KKK	横投	敌横近 P＋G
キックアウエイ	→＋K	ウォールスロー	敌近 P＋G
ミドルキック	↘K	デスキャノン	敌近→→P＋G
モーター・クルー	↘KP	デンジャラスノイズ	敌近←→P＋G
デススピンコンボ	↘KP→K＋G	デトロイトロックダウン	敌近↑＋G↓P＋G
ロースピンコンボ	↘KP↓K＋G	カスケード・クラック	敌近???↘↘P＋G
ローサイドキック	↓K	スケープゴート・ハンギング	敌近壁正面 P＋G
ブロック・ブレイク	↙K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后 P＋G
ブロック・バスター	←K	プログレッシブ・ノイズ	敌近←↙↓↘→P＋G
スピン・スタップ	↑K	デスドロップ	敌背后近 P＋G
サマーソルトキック	↖K		

グレイス





シングルビート	P	スラッシュ・ハイ	G＋↑↓KK
デュアルビート	PP	スラッシュ・ハイ・スラッシュ	G＋↑↓KK↓K
トリプルビート	PPP	スラッシュ・リバース	G＋↑↓K↑K
クアッドビート	PPPP	スラッシュ・リバース・サマーソルト	G＋↑↓K↑K↖K
バルカンビート	PPPPP	ブラックアイス	P＋K
ビートハイキック	PK	クロスキック	K＋G
ビートターンレッグ	PKK	クロスステップ	K＋GK
ビートブロックバスター	PPK	クロスステップラウンチ	K＋GKK
ビートロースピン	P↓K	クロスブレード	K＋G↘K
シットビート	↓P	クロスブレードラウンチ	K＋G↘KK
シットビートスピン	↓P↓K	ダブルクロスキック	K＋GK＋G
ブロックスラップ	←P	ロングアクシス	→K＋G
ティップスラップ	→→P	ロングアクシスターン	→K＋GK
スタンディングアッパー	站立途中P	シットスピン	↓K＋G
アイスレッグ	K	シットスピン2	↓K＋GK
レッグビート	KP	シットスピン3	↓K＋GKK
ターンレッグ	KK	シットスピン4	↓K＋GKKK
バルカンレッグ	KKK	シットスピン5	↓K＋GKKKK
アイスレッグラウンチ	KK＋G	シットスピン→クロスキック	↓K＋GK＋G
キャメルキック	↘K	シットスピン→ダブルクロスキック	↓K＋GK＋GK＋G
キャメルスピン	↘KK	ブレードスピンリバース	→→K＋G
キャメルスピンカッター	↘KKK	ダブルアクセル・ロースピン	→→K＋GK＋G
シットキャメル	↓K	アクセル・ダッジ	→→K＋GP＋K＋G
ブロック・ブレイク	↙K	スーパーKO技	→P＋K＋G
ブロックバスター	←K	横投	敌横近(右)P＋G
サマーソルトキック	↖K	横投	敌横近(左)P＋G
コイン	↑K	ウォールスロー	敌近 P＋G
コインサマー	↑K↖K	アイスネメシス	敌近→←P＋G
ブレードスピン	→→K	ハンティングエッジ	敌近↙P＋G
ブレードスピン2	→→KK	ショルダースルー	敌近↓←P＋G
ブレードスピン→ブレードスラッシュスラッシュ	→→KK↓K	カスケード・スライサー	敌近???↘↘P＋G
ブレードスピン・コイン	→→K↑K	スクラッチハ:ト	敌近壁正面 P＋G
ブレードスピン・コインサマー	→→K↑K↖K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P＋G
ブレードラウンチ	→↓↘K	バックスープレックス	敌背后近 P＋G
ブレードスラッシュ	G＋↑↓K	フランケンシュタイナー	两者空中↓P＋K＋G

サンマン





サンマンパンチ	P	ミドルサンマンキック	↘K
ワンツーパンチ	PP	ブロックボンバー	←K
ワンツーハンマー	PPP	ローサンマンキック	↓K
サンマンパンチキック	PK	ローキック・ミドルフック	↓KP
ワンツーピーチ	PPK	コンボ・ピストンドライバー	↓KP↘↘P＋G
サンマンパンチキアッパー	P↘P	レッグスロー	↓K＋G
ブーストキック	P↘PK	ロールホイール	壁背后←←K＋G
パワーノック	←→P	パワーハンマー	↓P＋K
ダブルパワーノック	←→PP	ダブルパワーハンマー	↓P＋KP
サンマンアッパー	↘P	ラウンドトリップハンマースロー	↓P＋KP＋K
ダブルアッパー	↘PP	ピーチボンバー	↙P＋K
ダブルアッパーピーチ	↘PPK	ダブルピーチボンバー	↙P＋KP＋K
イグニッションパンチ	→＋P	横投	敌横近 P＋G
ジェネレーターパンチ	→＋PP	サンマンナイスカン	敌近 P＋G
ファイヤージェネレーターパンチ	→＋PPP	パイルドライバー	敌近???↘↘P＋G
アトミケクジェネレーターパンチ	→＋PPPP	パワーハンティング	敌近???壁正面↓P＋G
フュージョンジェネレーターパンチ	→＋PPPPP	スパーキスクラッチ	敌近壁正面 P＋G
スピンスパンク	→＋PP＋K	サンマンボム	敌近壁正面←→P＋G
スピンスパンク・ハンマー	→＋PP＋KP	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后 P＋G
ランニングジェネレーターパンチ	走中PPP	ウイリードロップ	敌背后近 P＋G
ブロック・スイング	↙P		
ローパンチ	↓P		
サンマンハンマー	↑P		
エルボースマッシュ	→→P		
ジャックナイフスロー	P＋K		
サンマンキック	K		

ベアハッグ
敌近→←P＋G
→ エレファントハッグ ←←P＋G
→ シーライオンハッグ ←→P＋G



ジェーン



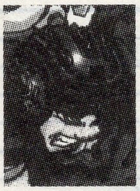
クラップナックル	P	トスアッパー	↘P
ダブルクラップ	PP	スタンディングアッパー	站立途中 P
トリプルバッシュ	PPP	ブロックストレート	←P
ダブルクラップ・ハイキック	PPK	ブロック・スイング	↙P
ロースピンコンボ	PP↓K	スイングアッパー	↘P＋K
コンボレイドニー	PP→K	クラウチング・ブロー	↓P＋K
ナックルハイキック	PK	パワーフック	P＋K
コンボスイッチアッパー	PKP	パワーショルダー	站立途中 P＋K
スマートキック	K	ロースピンキック	↓K＋G
スマートキック	⇒K	トルネードパンチ	←↙↓↘→P
カットニー	→K	トルネードパンチ	←↙↓↘→P(Max)
スピンキック	↘K	クロールトルネードパンチ	←↙↓↘→↓P
スピン・パワーフック	↘KP	スーパーKO 技	→P＋K＋G
ロースピンキック	↓K	横投	敌横近(右)P＋G
レッグスパイラル	↓KK	横投	敌横近(左)P＋G
レッグスパイラル→パワーフック	↓KKP	クリンチパンチ	敌近 P＋G
ダブルテイルバスター	↓K↓K	ダブルクリンチパンチ	敌近 P＋G←P
スタンディング・スピンキック	站立途中 K＋G	クリンチストライクニー	敌近 P＋G→K
スタンディング・ハイキック	站立途中 K	クリンチニー	敌近 K＋G
ニーラチャー	站立途中→K	フリングアップブレイカー	敌近→↓P＋G
ローナックル	↓P	ブレンバスター	敌近→←P＋G
ローナックルスピン	↓PK	クリンチニーグラブ	敌近←↙↓↘→K＋G
ボディブロー	→P	スーパーコンボニーランチャー	敌近←↙↓↘→K＋G↓→K
ダウンスマッシュ	→PP	ハンギング・ニーラチチャー	敌近←→P＋G
ダブルダウンスマッシュ	→PPP	フェイスクラッシャー・ニー	敌近???↘↘P＋G
ボディーブロー・アッパー	→P↘P	ウォールスクラッチ	敌近壁正面 P＋G
ボディブロ→パワーストレート	→PP＋K＋G	ダブルウォールストライクニー	敌近壁正面 K＋G
ボディブロ→パワーストレート	→PP＋K＋G(Max)	ダブハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后 P＋G
パワースマッシュ	→→P	ブレークネックドライバー	敌背后近 P＋G
ダブルパワゥスマッシュ	→→PP		



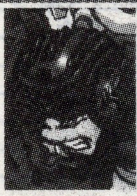
ハニー



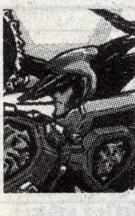
キャットスナップ	P	フリップ	KK
キャットバット	PP	ハイキック	→K
キャットスクラッチ	PPP	スコルピオンアタック	↘K
コンボキャットキック	PPPK	キャットテイル	↓＋K
コンボローキック	PPP↓K	キャットテイルハイ	↓＋KK
スナップハイキック	PK	ピーチアタック	↓P＋K＋G
ハニースイング	→P	ダブルピーチアタック	↓P＋K＋GP＋K＋G
ハニーワンツー	→PP	ジャックナイフキック	K＋G
ハニートリプル	→PPP	ムーンサルトスタンプ	→K＋G
キャットスラップ	→→P	ムーンサルト・タップ	→K＋G ヒット后 K
キャットアッパー	↘P	ブロックサマー	←K＋G
スラップオンザチーク	P＋K	レッグスライサー	↓K＋G
スラップピーチ	P＋KP＋K	キャットバロウ	→→K＋G
ムーンサルトキティ	P＋KP＋K↑P	ブロックボンバー	←K
ムーンサルトレッグスライサー	P＋KP＋K↑PK＋G	キャットサマー	↖K
スラップキャットアッパー	P＋KP＋KP	ローキック	⇓K
キャット・フローリック	P＋KP＋K↘K	ダブルローキック	⇓KK
ピーチポップ	→P＋K	レッグビート	⇓KK ニュートラル K
ピーチツイスター	→P＋KP＋K	ダブルローキック&ディップ	⇓KK↓P
ピーチタップ・キャットアッパー	→P＋KP	ローレッグビート	⇓KK↓K
ピーチタップ・ムーンサルト	→P＋K↑P	トーキック	站立途中 K
ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー	→P＋K↑PK＋G	トーキックスコリピオン	站立途中 KK
ロースナップ	↓P	トーキックキャットヒール	站立途中 KK＋G
ローパンチローキック	↓PK	トーキックキャットサマー	站立途中 K↖K
ライジングキャットアッパー	→↓↘P	横投	敌横近(右)P＋G
キディング・キャット	→↓↘PGP	横投	敌横近(左)P＋G
キディング・キャットテイル	→↓↘PGK	ウォールスロー	敌近 P＋G
キディング・キャットテイルハイ	→↓↘PGKK	ウォークスルー	敌近↓P＋G
ロールキャット・アッパー	↘P＋K	キャットホイール	敌近↓←P＋G
ロールディップ	↘P＋KP	ゴートーヘウン	敌近↙→P＋G
ロールディップ・スクラッチ	↘P＋KPP	バックウォールスロー	敌近←P＋G
ディップ・ザ・レッグ	↘↘P	バールディングホース	敌近↗＋P
ディップ・スクラッチ	↘↘PP	キャット・チェアー	敌近???↘↘P＋G
ディップ・ローリングアッパー	↘↘PPP＋K＋G	キャット・ザ・クロウ	敌近壁正面 P＋G
ディップ・ローリングディップ	↘↘PP↓P＋K＋G	ダグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P＋G
ブロックスラップ	←P	バックスープレックス	敌背后近 P＋G
ブロックディップ	↙P	ハニーエアリアル	两者空中近 P＋G＋G
スタンディングアッパー	站立途中 P	ベリベリチェック	敌背后近 P＋G＋G
ハイキック	K		



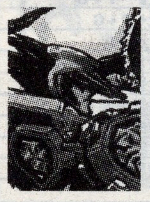
ピッキー



ボーダーパンチ	P	ダブルコイン	↑KK
ダブルボーダーパンチ	PP	トーキック	↓+K
パンチコイン	PK	トー&ハイキック	↓+KK ヒット时のみ
パンチコイン・ダブル	PKK	ヒールドロップ	↑↓K 1发目
コンボテールキック	P↓K	ヒールドロップ	↑↓K 2发目
ボードバッシュ	PPP	ハイスピンキック	↓↘→K
ワンツーアッパー	PP→P	フック	P+K
ワンツーアッパー・ハイ	PP→PK	ダブルフック	P+KP
ワンツーアッパー・ミッド	PP→P→K	トリプルフック	P+KPP
ワンツーコイン	PPK	ラピットフック4	P+KPPP
ワンツーコインダブル	PPKK	ラピットフック5	P+KPPPP
ワンツーニー	PP→K	ホッピングニー	K+G
コンボスキッピングニー	PP→KK	ロースピンキック	↓K+G
ワンツートーキック	PP↓K	ロースピンキック→ジャンプニー	↓K+G→K+G
コンボートー&ハイキック	PP↓KK ヒット时のみ	テイルブレイク	↙K+G
アッパー	↘P	テイルブレイク・バックロール	↙K+G←P+K+Gヒット时のみ
アッパーハイスピン	↘PK	ヘッドスプリング・キック	↙K+G→P+K+Gヒット时のみ
アッパーミドルスピン	↘P→K	スキッピングニー	↓→K+G
ローパンチ	↓P	カートホイール	→→K+G
ローパンチテールキック	↓PK	カートホイール→タートル	→→K+GK+G
ブロックアッパー	←P	カートホイール→バックロール	→→K+G←P+K+G
ボードスラップ	←→P	タートル	←↙↓↘→K+G
ボードスラップ	←→→P	スーパーKO技	→P+K+G
オーバーヘッドボードバッシュ	↖↘P	フライングヘッドシーザス	ジャンプ中↓P+K+G
コークスクリューパンチ	→↓↘P	横投	敌横近(右)P+G
コークスクリュー・ソバット	→↓↘PK	横投	敌横近(左)P+G
コークスクリュー・テイルブレイク	→↓↘PK+G	ウォールスロー	敌近 P+G
コークスクリュー・ヘッドスプリング	→↓↘PK+G→P+K+G	ブレインツイスター	敌近→←P+G
コークスクリュー・バックロール	→↓↘PK+G←P+K+G	フォークスルー	敌近↓P+G
スタンディングニー	K	フォークスルーキック	敌近↓P+G←K
ニー&ハイスピン	KK	オーバーヘッドキャノン	敌近←→P+G
ステップニー	→K	フェイスクラッシャーニー	敌近???↘↘P+G
ミドルスピンキック	↘K	ウォール DDT	敌近壁正面 P+G
テールキック	↓K	デッドエンドダブルニー	敌近壁正面←→K+G
ブロックニー	←K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P+G
ブロック・ブレイク	↙K	バックスープレックス	敌背后近 P+G
コイン	↑K	エアグラブ	两者空中近↓P+K+G



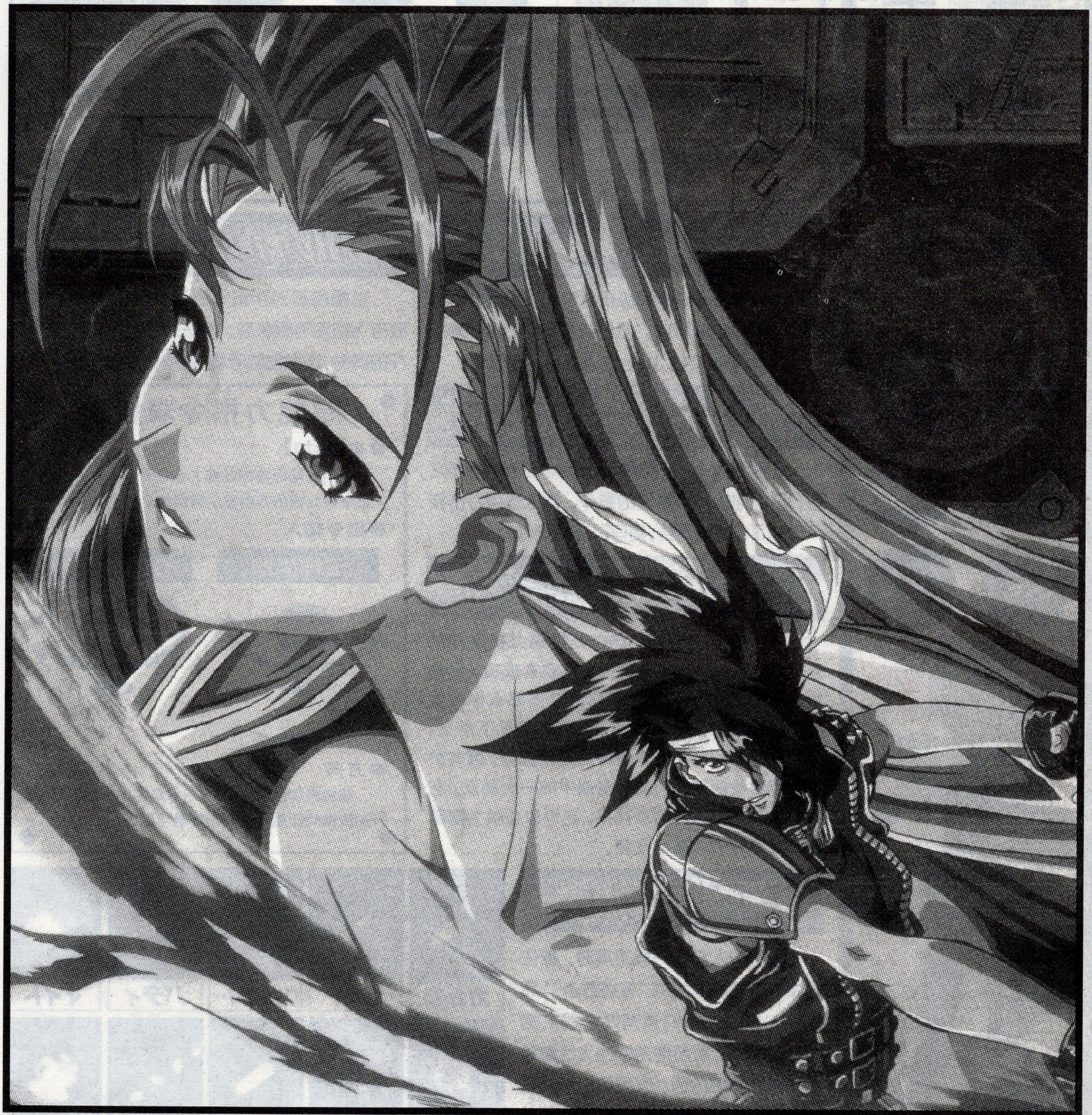
バン



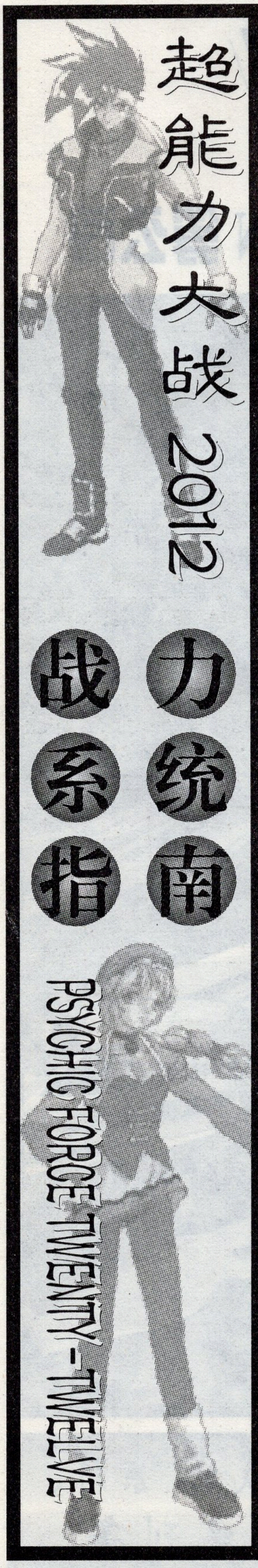
拳骨	P	里肘众赌丽斗	↙P+KP
铁肘	→+P	弟般	↓P+K
超众赌丽斗	→P	凝般→双拳华火	↓P+KP
钢肘	→→P	铁山靠	←→P+K
肘根莕	→→P→P	铁山靠	←→→P+K
肘铁山	→→P←→P+K	足蹴	K
座拳骨	↓P	厄挫鬼苦	↘K
拳华火	↘P	下足蹴	↓K
肘铁炮	←P	速攻足蹴	→→K
武露津苦仁义	↙P	傍蹴	K+G
仁义击斗破	↙↓↘P	スーパーKO技	→P+K+G
根性肘	←→P	横投	敌横近(右)P+G
怒罗魂压破	→↓↘P	横投	敌横近(左)P+G
烈甲破弹	←↓↙P	壁投	敌近 P+G
列火甲破山	←↓↙PP	激弟般	敌近→P+G
屹立压破	站立途中P	真空投	敌近↙P+G
超??若	P+K	倒	敌近←P+G
不坏??砥仁义	P+KGP	豪放磊落	敌近←→→P+G
不坏??砥鬼苦	P+KGK	岩碎	敌近???↘↘P+G
里肘	←P+K	卸金	敌近壁正面 P+G
鸠尾突	→P+K	手愚般怒壁碎	敌近壁背面 P+G
肩龙狗留	↘P+K	骨盘割	敌背后近 P+G
里肘	↙P+K		

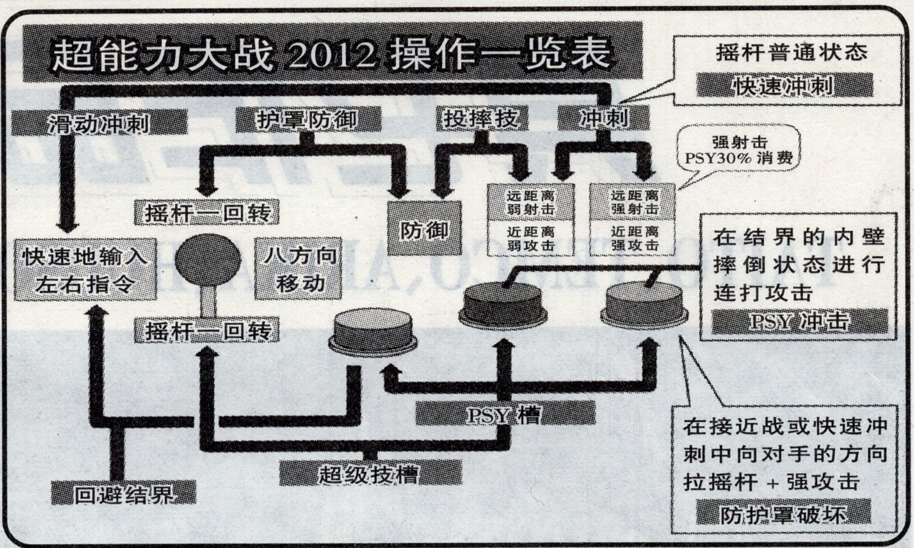
其它作品

TAITO、TEMCO、ARIKA、HUDSON 等公司



包括“超能力大战 2012”、“拳王升段”、“死或生”系列、“血腥咆哮 2”以及“武士道之刃”系列等





PSY インパルス

当人物处于不能操纵的状态时，只是连续按强攻击的按钮就可以。但是这个招术，如果剩余的 PSY 槽不足 25% 以上的话是使不出来的。

用防护壁来防御

当角色被对手击飞后可以利用指令来解除被击飞的无防御状态，方法是“不停的左右动摇杆的同时，连续按防守键”也可以使出这招。

连续技的类型与 CANCEL

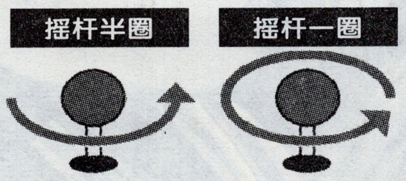
在很多的格斗游戏中，当通常技击中对手之后，赶快地输入必杀技的指令，方法是用打击技→CANCEL 超能力技，使可以使出连续技。

超能力指令表解说

●※【追加】

带有此种标志的超能力技在使出后可以追加输入指令使此技的方向发生转换或是新的招术。

●指令输入



●消费

PSY 槽消费量

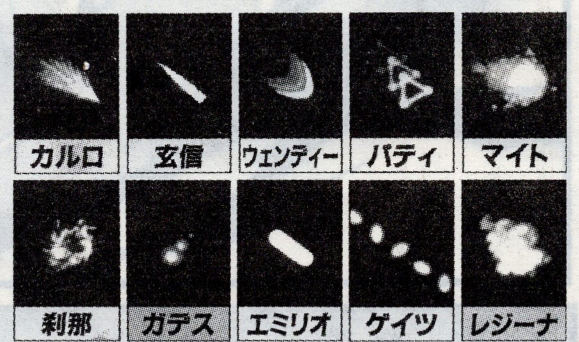
●方向

在技表中由【选择】的招术是在指令输入后用摇杆加按键向任意方向攻击都是可以的。

回避护壁与护壁破坏

如果以弱→强→CANCEL 超能力技这样的连续技，将对方击中的话便可算攻击成功，但是如对方用回避护壁来解消你的攻击那么你的这种连续攻击方法很可能在无防备的情况下落空，这很可能会给对手带来极好的进攻机会，因此护壁破坏的技能便成为高手对战中的一大要点，它不但能破坏敌人的防御体系，还可以在极为隐蔽的情况下对敌人发动突袭。

关于“普通射击”



当与敌人相离一段距离时，按住弱攻击键可以发出的“普通射击”，与超能力技的飞行道具有两个很大的差别。首先，对超能力技的飞行道具使出普通防御的话，会受到被抵消后力量的伤害，而被击飞。与之相反，普通射击可以用普通防御全部防住。另外，对于普通射击可以用快速冲刺来快速躲开。在这里应该注意的是，在 2012 中按强键发出的飞行道具，并不是普通射击而是作为超能力技的部分。当然，用快速冲刺来躲避，用普通防御来完全防住是不可能的。右上侧是各个人物的弱射击的照片。



マイト

MIGHT 所属:
MASTER OF LIGHTNING

自称为**サイキツカヘンタ**的谜样的少年。然而，与一个少女的相会使他的命运发生了很大变化。掌握着故事的关键，他是 **MASTER OF LIGHTNING**。自由操纵闪电的超能力者。他来自何处而去哪里，谁也不知道。

超能力技名	指令	消费	方向
エレクトリッガー	强或→→+强	30%	选择
マグネットアンカー	摇杆半回转+弱	30%	选择
ライトニングソード	摇杆半回转+强	40%	
ライトニングハウンド	←→+弱	40%	选择
※【追加】方向变换	摇杆方向+弱	40%	
サンダーブレイク	←→→+弱	45%	
エクスキュージョン	←→→+强	60%	选择



WENDY 所属:
MASTER OF WIND

WENDY 是一个能自由操纵风之力的超能力者。风可以带给 **WENDY** 神奇的力量。但她为什么会对诺亚女战士**ソニア**有强烈的思念感觉呢？恐怕连她自己也说不清楚，为了自己的朋友，她只身进入了诺亚的领地。

超能力技名	指令	消费	方向
エアクレセント	强或→→+强	30%	选择
エアスラッシャー	←→+弱	40%	
ボルテックスストリーム	→→+弱	50%	选择
ミラージュステップ	摇杆半回转+弱	50%	选择
トライクレセント	摇杆半回转+弱	50%	
※【追加】分离	摇杆半回转+强	0%	
シルフィードダンス	←→→+弱	45%	
アースゲイル	←→→+强	70	



パティ

PATTY 所属:
MASTER OF TONE

继承了恢复之音力量的 **PATTY** 不断地寻找着母亲的行踪。她是 **MASTER OF TONE**，自由操纵声音的超能力者。她不用自己的力量进行邪恶的诅咒，而是用这种力量使人们在优美的声音里去追求向往的幸福。

超能力技名	指令	消费	方向
ホーリーウイパー	强或→→+强	30%	选择
プレリュードキー	←→+弱	20%	
※【追加】エターナルハープ	←→→+弱	50%	
スイートトーン	摇杆半回转+弱	0%	选择
※【追加】共鸣	摇杆半回转+弱	20%	
ソニックラプソディー	摇杆半回转+强	40%	选择
リバーリスノイズ	←→+强	45%	
ホーリーパージ	→→弱	90%	选择
セイントレクイエム	←→→+强	80%	



カルロ

CARLO 所属:
MASTER OF WATER

他是 **MASTER OF WATER**。是自由操纵水的超能力者，他继承了好友**キス**的遗志和理想，为了这个目的而不顾一切，他最大的心愿便是把世界从希望中解救出来。为了这个真正的目标，水神会给他最大的力量。

超能力技名	指令	消费	方向
ハイドロスパイラル	强或→→+强	30%	选择
ハイドロトラップ	←→+弱	45%	
ハイドロブレード	←→+弱	40%	
アクアジャベリン	摇杆半回转+弱	40%	选择
アクアギムレット	摇杆半回转+强	50%	选择
バブルマイン	←→→+弱	50%	
サーペントプレス	←→→+强	80%	



玄信

GENSHIN 所属:
MAGIC USER

他是 **MAGIC USER**。是影高野的术师而不是超能力者，是同样出身影高野的玄真的师兄。在一次大袭击中影高野被全部消灭了，玄信便成为这次灾难中唯一逃生的人，“凶手是超能力者”带着这一信念展开了他单身的命运之旅。

超能力技名	指令	消费	方向
鬼火魂	强或→→+强	30%	选择
连炎符	←→+弱	30%	选择
※【追加】护法脚	→→+弱	30%	
金刚轮	←→+强	40%	
轰雷珠	摇杆半回转+弱	40%	选择
符护术	摇杆半回转+弱强	70%	
咒缚杀	←→→+强	60	
※【追加】その1	↑↙→←↘↑+弱强+G弱+G弱强		
※【追加】その2	↓↗←→↖↓→G弱→弱强→G弱强		



GATES 所属:
CYBORG

他的眼里已经什么都映不出来了。愤怒、悲伤，以及对亲人思念。是谁以什么目的把他变成战斗的机械的呢?他是人造的。而且是为了打倒超能力者而诞生的半机器人。他的亲人都是被超能力者杀死。在墓前他发誓要报仇。

超能力技名	指令	消费	方向
TOW ミサイル	强或→→+强	30%	
G クラッカー	→→+弱	40%	选择
スタンコレダー	←→+弱	40%	选择
プラズマカノン	摇杆半回转+弱	45%	选择
ブーストアーム	摇杆半回转+强	30%	
※【追加】ダブルブースト	摇杆半回转+弱	30%	
※【追加】パイルバンカー	摇杆半回转+强	30%	
オールレンジミサイル	←→→+强	50%	



レジーナ

REGINA 所属:

MASTER OF FIRE

她是 **MASTER OF FIRE**。可以自由操纵火炎的超能力者。她的火炎大概就是传说中的地狱之火吧!作为为了建设理想之地而成为超能力战士的女子,与哥哥**カルロ**一样性格容易激动,但确憧景着能向哥哥一样成为优秀的超能力者。

超能力技名	指令	消费	方向
ブレイズショット	强或→→＋强	30%	选择
スパークレイン	←→＋弱	40%	选择
フレアブラスト	←→＋强	40%	
バーストウイップ	摇杆半回转＋弱	40%	选择
ハイパーナパーム	摇杆半回转＋强	40%	选择
フレイムチェイサー	←→→＋弱	50%	
アトミックバーナー	←→→＋强	80%	



エミリオ

EMILIO 所属:

MASTER OF LIGHT

他是 **MASTER OF LIGHT**。是能够自由操纵光的超能力者,但那种力量是邪恶的光,还是神圣的光呢?她本人对自己的能力感到十分满意,但过于自信的她在心中却正在不断产生邪恶的力量。这难道是她不能摆脱的命运吗?

超能力技名	指令	消费	方向
シャイニングアロー	强或→→＋强	30%	选择
リフレクターダッシュ	→→＋弱	40%	
プリズムリフレクター	←→＋弱	20%	
エンゼルハイロウ	←→＋强	50%	选择
シーカー? イ	摇杆半回转＋弱	30%	
ブリズムシール	摇杆半回转＋强	40%	
トリニティレイ	←→→＋弱	90%	
アークエンゼル	←→→＋强	80%	



ガデス

GUDEATH 所属:

MASTER OF GRAVITY

他是 **MASTER OF GRAVITY**。他具有强大的念动力以至于可以轻松操纵重力,他只要稍微使用他的能力便可把巨大的岩石轻轻地托起。当他觉悟到自己强力的超能力的那一天,他的人生便从此发生了改变。

超能力技名	指令	消费	方向
グラビティーブリット	强或→→＋强	30%	选择
メテオハンマー	←→＋弱	30%	
アステロイドベルト	摇杆半回转＋强	70%	
※【追加】サテライトフォール	摇杆半回转＋强	0%	
※【追加】サテライトフォール	摇杆半回转＋弱强	0%	
メテオブッチャー	摇杆 1 回转＋弱	70%	
シェービングウォール	←→→＋弱	60%	
グラビティー∞	←→→＋强	90%	



刹那

SETSUNA 所属:

MASTER OF DARKNESS

他是 **MASTER OF DARKNESS**。自由操纵黑暗的超能力者。在某一方面也许接近于神的领域了,其实他确实是被神所选出的特殊超能力者,他通过自己所掌握的那种未知的力量,很轻松地成为超能力者中最强大的人。

超能力技名	指令	消费	方向
ダークサイドソウル	强或→→＋强	30%	选择
ダークウェッジ	←→＋弱	40%	
ミラーズコフィン	←→＋强	50%	
ネガティブドレイン	→→＋弱	45%	
ダガーズシャドウ	摇杆半回转＋弱	40%	选择
ブラックサン	摇杆半回转＋强	70%	选择
シェイディークラウド	←→→＋弱	40%	
ザ・ダークネス	←→→＋强	100%	

隐藏角色出招表

キース KEITH





超能力技名	指令	消费	方向
フリジットランス	强或→→强	30%	选择
フリジットスピア	←→＋弱	40%	
フリジットスパイン	←→＋强	50%	
フリジットプリズン	←↓→＋弱	45%	选择
フリジットシエル	←→→＋弱	60%	
ブリザードトウース	←→→＋强	90%	选择

ウオン WONG





超能力技名	指令	消费	方向
幻惑の轨迹	强或→→强	30%	选择
虚空の幻影	吹→飞中＋弱	40%	
戒めの洗礼 ※小剑 12 本追加	→→＋弱 ←→→＋弱强	35% 15%	选择 选择
次元の瞬き ※フェイント	←→弱或强 ←→＋弱或强	40% 15%	
运命の选择	←↓→＋弱或强	30%	
战粟の伏线	←→→＋强	40%	
悠久の诱い	摇杆 1 圈＋弱	100%	
完全な世界	摇杆 1 圈＋强	100% ~200%	选择

バーン BURN





超能力技名	指令	消费	方向
フレイムシュート	强或→→强	30%	选择
バーニングトレイル	→→＋弱	40%	
エクスプローダ	←→＋弱	40%	选择
バーストエンド	←↓→＋弱	50%	
トライアングルヒート ※拘束后爆发	←↓→＋强 ←↓→＋强	45% 0%	
ノヴァフレア ノヴァフレアショット	←→→＋弱 强或→→强	0% 0%	 选择
ゴッドフエニックス	←→→＋强	90%	选择

死或生系列 综述

DEAD OR ALIVE





1996年底，在街机市场并无太多经验的TECMO推出了一款3D格斗游戏《死或生》。在玩家初次尝试时，会发现此作在很大程度上沿袭了"VR战士"的创作思路，在3D格斗的显著特点——三段攻防方面异常突出，但战线的设置并没有体现3D的全方位环境，因此能受到一些传统玩家的支持。《死或生》是继VR战士之后较为严密的3D格斗游戏，与此同时TECMO公司又将"铁拳"那样由连续技带来的快感加入此作中，因而能获得两派玩家的一致欢迎。但最为重要的是，由TECMO公司开创的"HOLD系统"首开格斗游戏异样防御的先河，也从而使"死或生"以自己显著的特点独步武林。经过两年的尝试，TECMO的创作思想更加成熟，《死或生》可称为除VR战士外系统最为周密的3D格斗。

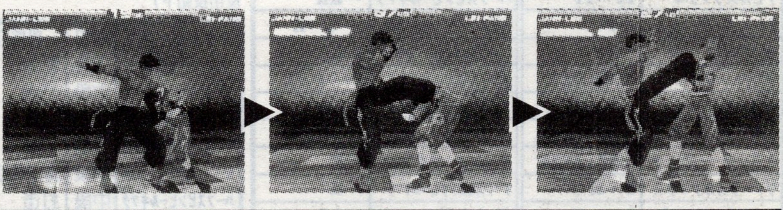
SYSTEM

在以P、K、H三键组成的操作系统中，以HOLD键的运用最为重要，也最能反映《死或生》的战术特点之所在。在对战时，对于HOLD的运用以及如何避免破坏DH(防御反弹HOLD)及OH(反击HOLD)是双方攻防的中心课题，也使本系列具备了一般3D格斗所欠缺的那种2D格斗的感觉。由于本系列在攻防时没有侧闪值的参与，三段攻防与一般的3D格斗也有些许不同，而更近似于2D格斗中的防御反击。并且，为了要体现出充分的2D感觉，追打这一项对3D格斗而言不可获缺的要素也在这里被削弱，代之的是各种丰富的中途变化的固有技。而在各种固有技中，如何运用及消除中段打击极其重要。



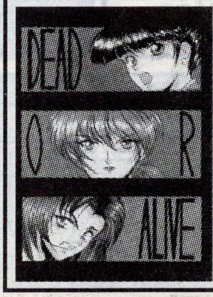
HOLD实例
以HOLD来代替防御
↓↙←+H　←→+H
(角色右向时)
▼
防御反击
指定技

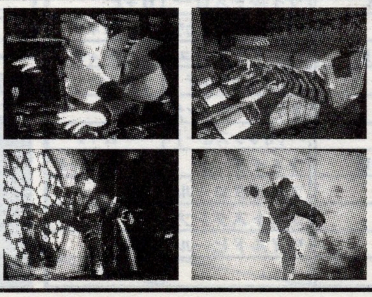
DOA的中心法则



DOA2 新的理念

DC版未定
ARC版99年





在98年AM SHOW上公开了令人惊异的"DOA2"的MOVIE，场地全方位爆炸的效果和建构在NAOMI(及DC)上的亮丽画面都让人无比期待。

KASUMI 雾幻天神流天神门



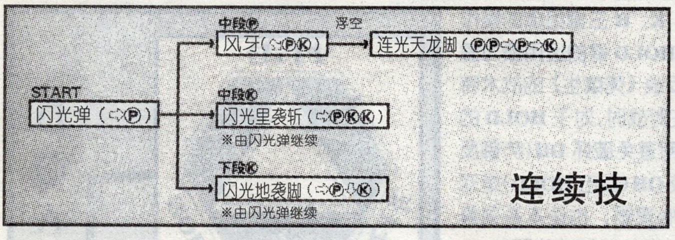
霞

国籍:日本
年龄:17岁
体格:164cm/48kg
三围:B88、W52、H89
职业:忍者
喜欢的食品:草莓千层糕
趣味:占卜

霞的防御反击技通常由闪光弹开始，飞龙脚和旋都是非常优秀的反击起手技。由于霞的连续技通常是由上段开始，因而以闪光弹起手是效率最高的选择，而下框所列出的闪光弹→风牙→连光天袭脚一系列连招能对敌人造成极大伤害，只是需要加以练习，以求发出这套 **COMBO** 时能随心所欲运用。(其它反击技如下)

浮天刃	上段	打击
无影刃	中段	蹲或打击
连·疾	上段	一般
残月刀	中段	蹲或打击
雾刀	中段	打击
飞龙脚	上段	一般
旋	上段	一般或打击
疾	中段	一般
旋·霞蹴	中段	一般

浮天刃	↑P	闪光里袭斩	→PKK
避天刃	←P	闪光虚袭斩	→PK↓K
无影刀	→→P	白雾	↘PP
雾幻刀	↘↘P	风牙	↘PK
闪连袭	PK	天袭脚	↗K
连·疾风脚	PPKK	飞龙脚	↑K
连人袭	PPPK	月轮脚	↖K
连地袭	PPP↓K	连轰脚	KKK
连月碎	PP↖K	连人脚	K↘K
连光天袭脚	PP→P→K	连地脚	K↓K
连光地袭脚	PP→P↓K	迅枪脚	→K
连光里袭斩	PP→PKK	狼牙	→→K
连光虚袭斩	PP→PK↓K	里影狩旋脚	←K
闪光天袭脚	→P→K	旋	P+K
闪光地袭脚	→P↓K	飞燕升脚	→P+K
炎颚蹴	↘P+K	烈风脚	↘H+K
铁槌冲	↓P+K	疾风脚	H+K·H+K
天神翔	↓P+K·P	旋·霞蹴	H+P+K
影疾	↓H+K	月影脚	↑K
雾幻白羽取	→←H	虹挂	H+P
樱惑	↓↙←H	冥土御舆	← +P
红叶落	→↙H	狼颚蹴	↓↙←H+P
樱迷	↓↓H	华严元舞	↓↘→H+P
彩樱	→H	天泷脚	←→H+P
霞返	↓↘→H	胧	↘↘H+P
阳炎	→→H	里燕	↓H+P
茨落	↓H	飞燕袭	↙H+P
飞燕	↗H	翼刈	H+P
飞燕逆落	←H	飞袭元舞	←H+P
虹飞沫	↘H	里驱	↖P
梦诱	→→H	鹰爪脚	↑K
樱缠	→←→H+P+K	瓦碎	↓P



ZACK 泰拳



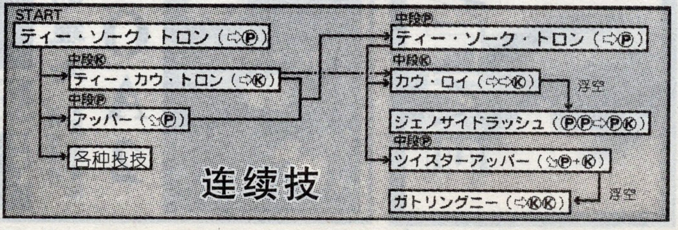
扎克

国籍:美国
年龄:25岁
体格:180cm/78kg
三围:B106、W84、H95
职业:DJ
喜欢的食品:冰激淋
趣味:桌球

扎克本身就具有多采的连续技，在固有技中有许多都能造成空中 **COMBO**。所以扎克主要的战法便是想法使对方浮空后运用 **COMBO** 连携技。在防御反击时，一般运用中段起手，**→P** 和 **→K** 都能带出许多连续技，并且随着掌握程度高低所使出的 **COMBO** 将是本作中段数最高的。(其它反击技如下)

マッドビースト	中段	一般或打击
マッドハウンド	下段	打击
アッパー	中段	打击
ソーククラブ	上段	一般
ライジングヒールキック	上段	一般
ティー・カウ・トロン	中段	蹲下或打击
ハーフスピンヒールキック	中段	打击
スピニングヒールキック	中段	打击
デーモンラッシュ	中段	蹲下或打击

ヘルニードル	↑P	インフェルノラッシュ	→PKKKK
ティー・ソーク・ボン	←P	アッパー	↘P
ティー・ソーク・ラーン	→→P	ヘルスマッシュ	↘PP
デビルズアッパー	↘↘P	ヘブンスマッシュ	↘PPP
スウェイブロー	↖P	ソーク・クラブ	↓↘→P
ジャブ・ハイキック	PK	ダブルインパクト	↓↘→PP
バルカンエルボー	PPP	ライジングヒールキック	↑K
マッドビースト	PPKKKK	ティー・カウ・トロン	→K
マッドハウンド	PP↓KKKK	ガトリングニー	→KK
バルカンニーキック	PP→K	カウ・ロイ	→→K
バルカンエッジ	PP→P	ハーフスピンハイキック	←K
ジェノサイドラッシュ	PP→PK	ハーフスピンソーククラブ	←KP
デビルズラッシュ	PP→PP	ハーフスピンヒールキック	←KK
ティー・ソーク・トロン	→P	スピニングヒールキック	↓↘→K
ダブルソーク	→PP	ハイミドルコンビネーション	KK
デーモンラッシュ	↘KKKKK	フライングニーキック	→→P+K
ベリアルラッシュ	↓KKKKK	スピニングミドルキック	H+K
トリッキービースト	↓KPKKKK	エアウォーク	H+P+K
トリッキーハウンド	↓KP↓KKKK	ターンソーククラブ	←P
ヴァーチカルアックス	P+K	ターンスピニングヒールキック	←K
ツイスターアッパー	↘P+K	ワイルドスロー	H+P
クロスバズーカ	→←H	ゴッ・コー・ティー・カウ	→←H+P
ヒールエッジ	↓↙←H	ハードラッシュ	↘↘H+P
ティー・カウ・コーン	→H	ビーストファング	↓H+P
フォワードトラップ	→→H	ネックハンティング	H+P
リバーストラップ	←→H	バイオレンスビート	→←H+P
スプラッシュダンク	↓↘→H	ウェイブ	→←→H+P+K
リフトネイプ	↘H	フェイクロール	↑H
フックエルホー	→H	フットスタンプ	↑K
ヘッドクラッシュ	→→H	ワイルドヒール	↘K.
バーストニードル	↘H		



RYU HAYABUSA 隼流忍术



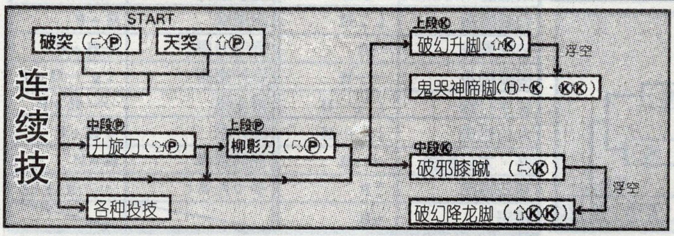
隼龙

国籍:日本
年龄:23岁
体格:177cm/70kg
三围:B105、W83、H92
职业:古董店店员
喜欢的食品:寿司
趣味:登山、钓鱼

隼龙有许多出招变化思路近似于霞，但出招硬直更长，为了补偿判定却远远高于霞。鬼哭神啼脚具有相当高的威力，而若能像我们所提供的那样接在其它空中 **COMBO** 后，那么对于敌人的伤害是致命的。他的反击技中以天突和苍空斩刀为基本核心，随后便立求造成对手的浮空进行连续打击。由于他的 **COMBO** 都要求出招较快，在实战中必须看准时机。(其它反击技如下)

柳影刀	上段	打击
天突	上段	一般
空旋刀	中段	蹲或打击
连刀击	中段	打击
光轮脚	中段	下蹲
鸠尾蹴	中段	下蹲
苍空	上段	一般或打击

破突	→P	破幻降龙脚	↑KK
雷震击	→→P	光轮脚	←K
天突	↑P	里影狩旋脚	→←K
正拳·上段蹴	PK	破邪膝蹴	→K
连刀击	PPP	地滑	→→K
空旋斩击	PP←P→P	升龙脚	↓←K
灭鬼龙卷蹴	PP←PK	鸠尾蹴	K
升连弹	PPK	里地扫脚	↘K↓K
阵风连脚	PP↓K	阵风击	↙K↓K
柳枪脚	↖P↓K	阵风连击	↙K↙K↓K
空霞击	←P→P	苍空斩刀	P+K
破妖雉蹴	←PK	裂空落震牙	↘P+K·K
地旋脚	↙P↓K	鬼哭神啼脚	H+K·KK
日轮脚	↗K	地升脚	←H+K
月轮脚	↖K	阵风脚	↓H+K
斩魔蹴	↘H+K	天炮脚	P+K
落震牙	↑K	无双刈	H+K
旋刃脚	KK	十字络	H+P
升雷门	→←H	极光抱反落	←H+P
裂光镰鼬	↓↙←↖↑H	四方投	↘H+P
裂光饭纲	摇杆一圈 H	落雷冲	↓↙←H+P
蹴击获投	↓↙←H	首切投	←→H+P
枪影狩	→H	升雷掌	←↙↓↘→H+P
降天 枪影狩	H	镰鼬	↓↘→↗↑H+P
幻影	→→H	饭纲落	摇杆一圈 H+P
隼蹴	↓↘→H	斩首闪	↓H+P
幻影·改	↘H	锥柔投	H+P
铠狩	→H	兜狩	←H+P
里雷雉	→→H	里投	H+P
雷刃	↘H	落龙冲	←H+P
礼	→←→H+P+K	奈落突	↑P
天地返	↓P+K	虎牙双弹	↘P
里风	↗P		



パームアロー	↖P	ジャブ·ハイキック	PK
スマッシュフック	↑P	ストームフック	PPP
スピニングバックナックル	←P	ストームバックナックル	PP←P
スマッシュ	↘P	ストームソバット	PPK
ジャイアントアッパー	↓↙←P	トラキスキック	K
ショルダータックル	←→P	ライジングトマホーク	↗K
スイングダブルハンマー	→→P	ジャベリンキック	↑K
リバースダブルハンマー	→→PP	ニーリフト	→K
ボディブロー	→P	ヒールハンマー	←K
ストマックブレイク	→PK	レッグスパイク	↙K
ストマッククラッシュ	→PP	トラップヒールハンマー	KK
クラッシュレッグスパイク	→PP↓K	トラップダブルハンマー	KP
ジャブ·ボディブロー	P→P	トラップリバースハンマー	KPP
ラッシュソバット	P→PK	ヘッドバット	P+K
ラッシュレッグスパイク	P→P↓K	ボディソバット	H+K
スライディング	↓H+K	肋固	↘H
デストラップ	→←H	腕逆十字固	↓↙←H
飞膝十字固	↓↙←H	クレイジークラッシュ	↓↓H
ネックホールドスイング	→H	ショートキャノン	→H
チョークスラム	←→H	スリーパーホールド	→→H
腕固	→↘↓H	スイングスリーパー	→↘↓↙←H
スタンディングアームロック	→→H	フロントスープレックス	H+P
首极腕	→↘↓↙←H	ネックハンギングツリー	←H+P
DDT	↓↙←H	ビクトル膝十字固	↓↙←H+P
轴足切	↓↘→H	风车式バックブリーカー	←↙↓↘→H+P
站立腱固	→↘↓↙←H	ゴーストバスター	↓H+P
逆片固	←↙↓H	飞腕逆十字固	H+P
カニバサミ	↘↘H	KILLING MESSAGE	→←→H+P+K
STF	↓↓H	ニートロップ	↑K
グラウンドサブミッション	↓H	ズドンミンク	↘K

作为一名摔角手，能够连携的固有技非常少。然而在具体攻防中，以简单的固有技带动较为强力的打击技亦能产生多段的 **COMBO**。拜曼所持的反击诱发技通常以→**PP** 为主通过两段的打击和中途的变招来求得连续伤害。在 **COMBO** 产生变化时，也可运用↓↙←**P** 来使对方浮空。此外→**PP**↓**K** 也是一种较为有利的打击技。但别忘记摔投系角色的距离感。(其它反击技如下)

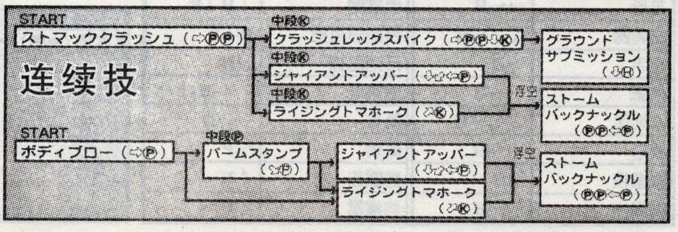
スピニングバックナックル	中段	蹲或打击
ストマッククラッシュ	中段	蹲或打击
ジャブ·ボディブロー	中段	蹲或打击
ストームバックナックル	中段	蹲或打击
ニーリフト	中段	蹲或打击
ヘッドバット	中段	蹲或打击

BAYMAN 指令摔角



拜曼

国籍:俄罗斯
年龄:31岁
体格:182cm/105kg
三围:B120、W92、H95
职业:暗杀者
喜欢的食品:ビーフシチュー
趣味:武器收集鉴定





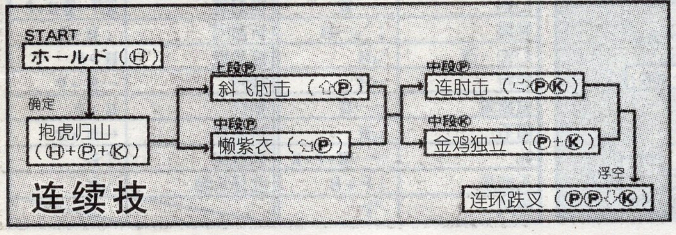
雷芳

LEI FANG 太极拳

国籍:中国
年龄:19岁
体格:167cm/50kg
三围:B87、W55、H84
职业:学生
喜欢的食品:杏仁豆腐
趣味:卡拉OK

雷芳一般以肘击作为反击技的开始，用DH牵引对方的上中断打击后以此招引发懒扎衣或金鸡独立等连续技，中途可视对手浮空的高度用连肘击和连环跌叉来连成空中COMBO。在运用DH后，有许多反击的机会，而以抱虎归山最为有效。(其它反击技如下)

前招	中段	打击
斜飞肘击	上段	打击
懒扎衣	中段	打击
翻身单鞭	中段	蹲或打击
双风惯耳	中段	一般或打击
当头炮	中段	蹲或打击
玉女穿梭	中段	蹲或打击
连环抱头推山	中段	蹲或打击
抱头推山·前招	上段	打击
青龙双按	中段	蹲或打击
揪地龙	中段	打击
抱虎归山	上段	一般或打击



前招	↗P	青龙双按	P↘P→P
斜飞肘击	↑P	单鞭·挂面脚	PK
懒扎衣	↘P	单鞭·穿宫腿	PKK
翻身单鞭	↖P	单鞭·穿宫连腿	PKK↓K
双按	→→P	肘击	→P
双风贯耳	→←P	连肘击	→PK
七寸靠	←→P	抱头推山	←P
当头炮	↓→P	抱头推山·前招	←PP
高探马	PP	揪地龙	↙P
玉女穿梭	PP→P	上步七星	↙PP
连环金鸡独立	PP→PK	踹脚	↗K
连环抱头推山	PP←P	二起脚	↗KK
连环前招	PP←PP	转身摆莲脚	↖K
连环跌叉	PP↓K	跌叉	↓↓K
青龙出水	P↘P	挂面脚	←K
穿宫腿	←KK	连环穿宫腿	K↓K
穿宫连腿	←KK↓K	金鸡独立	P+K
斧刃脚	↙K	抱虎归山	H+P+K
连环腿	KK	金鸡独立	↘H
撇身击	→←H	白鹤亮翅	→H
回挤	↓↙←H	上步靠	→→H
双摆脚	→↙H	提手上势	↘H
抱腿缲脚	↓↓H	倒撵猴	H+P
钻拧臂摔	→H	野马分鬃	←H+P
搂膝拗步	→→H	里拧臂摔	↓↙←H+P
挑手打胸	↓↘→H	撇身捶	→←H+P
太公钓鱼	↓↙←H	蹬一跟	↓H+P
连·太公钓鱼	→→H	托肘背摔	H+P
落双捶击	↑P	やったぁ!	→←→H+P+K
震脚	↘K		

撑掌	↑P	怀抱顽石·鹰促把	←PP
挑领	↘P	怀抱顽石·双推把	←P→P
虎抱头	↗P	怀抱顽石·双推把·双把	←P→P·P+K
单把	→→P	侧踹脚	→K
鹰促把	→←P	鸡腿	→K
乌牛摆头	↙→P	鸡腿·半旋风	→KK
虎蹲山	↘↘P	弹腿	↘K
连捶	PP	蛇出洞	↘KP
连捶单把	PP→P	七寸腿	↙K
丹凤朝阳	↘P	七寸腿·乌牛摆头	↙K·↙→P
丹凤朝阳·虎蹲山	↘PP	半旋风	↑K
盘肘	→P	转身后蹴腿	↖K
盘肘·丹凤朝阳	→PP	旋风脚	↗K
盘肘·丹凤朝阳·虎蹲山	→PPP	旋风前扫腿	↗K↓K
怀抱顽石	←P	双飞脚	H+K
箭疾步	→→HP	前扫腿	↓H+K
虎扑把	P+K	扇把	H+P+K
双把	→P+K	十这了里横	H+P
斩捶	↓P+K	心意把	←H+P
鹞子栽肩	↓P+K·←→P	硬开三皇锁	←→H+P
泰山崩捶	↖H	狸猫上树	↓↘→H+P
龙形	→←H	虎摆尾	↓H+P
龙调膀	↓↙←H	云闭日月把	H+P
压手	→H	云闭落捕	→H
揪腿	←→H	盘落地	→←→H+P+K
卷地风	↓↘→H	箭步	→→H
猴形	→→H	侧转	↖P
猴搬枝	↘H	落蹴击	↑K
虎蹲山	←→H	地撑掌	↓P

拥有着本作中屈指可数的强力打击技，以中段起手的各种固有技都能使对手产生连续伤害，而元福的反击思路也是由中段开始。在反击时，挑领几乎是一切COMBO的起手，在何种时机运用这招也是中心战术。(其它反击技如下)

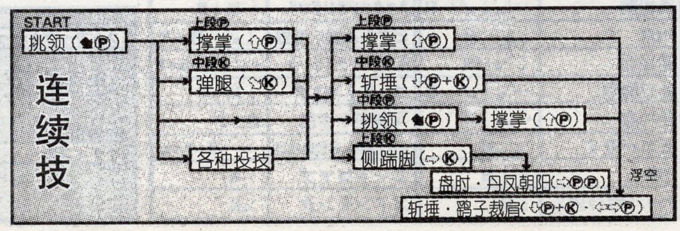
撑掌	上段	打击
挑领	中段	一般
单把	中段	蹲或打击
丹凤朝阳	中段	打击
怀抱顽石	中段	下蹲
侧踹脚	上段	一般
鸡腿	中段	蹲或打击
弹腿	中段	蹲或打击
蛇出洞	中段	打击
半旋风	中段	下蹲
箭疾步	中段	打击
虎扑把	中段	蹲或打击
双飞脚	上段	一般
扇把	上段	一般



元福

GEN FU 心意六合拳

国籍:中国
年龄:65岁
体格:170cm/78kg
三围:B96、W102、H99
职业:旧书店老板
喜欢的食品:麻婆豆腐
趣味:水墨画





蒂 娜

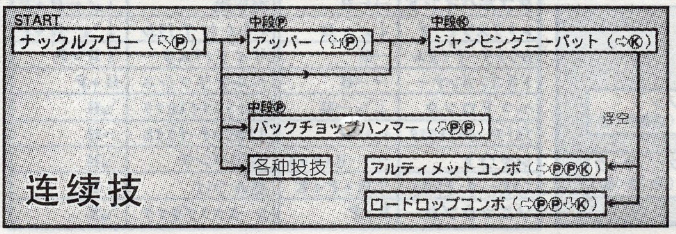
国籍：美国
年龄：22岁
体格：169cm/59kg
三围：B89、W56、H89
职业：摔角手
喜欢的食品：シーフード全部
趣味：格斗游戏

TINA 摔角

蒂娜是本系列几个摔投系角色中较为强的一人，而她的优势又表现在同时拥有较为强劲的 **COMBO** 打击技。使用 **DH**，利用打击技进行反攻是用好蒂娜的一个关键，而蒂娜所拥有的许多中段技也同时具备了使对手浮空的性能，因此以中段技打开攻防是主要的思路。此外，蒂娜的多段必杀技也是数目最多的一个，抓准时机利用。(其它反击技如下)

ナックルアロー	中段	一般、下蹲或打击
エルボースマッシュ	中段	打击
バックチョップ	中段	打击
マシンガンラッシュ	中段	打击
エルボーバックナックル	中段	下蹲
ダッシュアッパー	中段	蹲或打击
ダブルアッパー	中段	蹲或打击

ナックルアロー	↖P	ダッジュアッパー	→→P
エルボースマッシュ	↑P	ダブルアッパー	→→PP
バックチョップ	↗P	パワーティカルバックチョップ	↘P
バックチョップハンマー	↗PP	バーティカルハンマー	↘P←P
ダブルハンマー	←P	バックブレインキック	↗K
ロースピンナックル	↙P	ドロップキック	↑K
ショルダータックル	←→P	ケンカキック	→→K
ジャブ・ハイキック	PK	ジャンピングニーバット	→K
マシンガンミドル	PPK	ニーハンマー	→K←P
マシンガンラッシュ	PPP	アリキック	↓KK
エルボー	→P	ダブルアリキック	↓KKK
エルボー・バックナックル	→PP	ショートレンジラリアット	P + K
アルティメットコンボ	→PPK	エルボースイシーダ	→P + K
スピンナックルコンボ	→PP↙P	ローリングソバット	H + K
ロードロップコンボ	→PP↓K	フロントロールキック	→H + K
ロードロップキック	↓H + K	ターンソバット	H + K
ティナスペシャル	H + P + K	デスバレーボム	H + P
アームホイップ	→←H	フランケンシュタイナー	←H + P
ドラゴンスクリュー	↓↙←H	ボディスラム	→→H + P
足4字固	↓↓H	フィッシャーマンズバスター	←↙↓↘→H + P
ハンマースルー	→H	J・O・サイクロン	↓→H + P
J・O・S	↓↑H	フライングメイヤー	↓↙←H + P
逆羽固	↓↘→H	サーフボードスタイルロック	←→H + P
ロデオホールド	摇杆一圈 H	J・O・S	↓↑H + P
タックル	←→H	バースボム	↓H + P
ジャイアントスイング	←↙↓↘→H	ジャパニーズオーシャンボム	↘↘H + P
ニーボンバー	↘H	ジャーマンスープレックス	H + P
フルネルソン	→H	ダブルブレイク	↑H + P
ドラゴンスープレックス	→←H	ジャーマンスープレックス	→→H + P
ニースマッシュ	↘H	ヒップドロップ	↑P
ガッツポーズ	→←→H + P + K	エルボードロップ	↘P
フロントロール	↓P + K	ムーンサルトプレス	↑H + P + K



パームジャブ	P	テキサスチョップ	←P
ダフルパーム	PP	ショットガンチョップ	←PP
コンボライジングエルボー	PPP	スタンガンチョップ	←PP・P + K
コンボハイキック	PPK	ニーリムト	→K
ジャブ・フロントキック	PK	ニーハンマー	→KP
コンボキックラッシュ	PKK	ジャンピングハイキック	↓K
ボディフック	→P	ムロントキック	↘K
ワイルドスイング	→PP	キックラッシュ	↘KK
ワンハンドハンマー	↑P	ドロップキック	↓↘→K
バッフアロークラッシュ	↘↘P	ケンカキック	→→K
ローリングアックス	←→P	レッグブレイク	↙K
ライジングエルボー	→→P	地狱突	P + K
エルボーバット	↗P	バースラリアット	→P + K
エルボーラッシュ	↗PP	フライングクロスチョップ	→→P + K
モンゴリアンチョップ	↖P	ベアシザース	H + P + K・←P
フロントロールキック	→H + K	トラースキック	←K
ロードロップキック	↓H + K	ファルコンアロー	H + P
ベアクラッシュ	H + P + K	水车落	←H + P
ショルダースルー	→←H	バース・トルネード	→H + P
スパインバスター	↓↙←H	スーパームリーク	←↙↓↘→H + P
ジュラシックトレーラー	←←H	T・F・B・B	↓→←H + P
一本足头突	→H	キチンシンク	↓↙←H + P
フライングボディシザース	→→H	ストレッチプラム	↓H + P
ダイナマイトラリアット	←→H	マンハッタンドライバー	↑↑H + P
パワースラム	↓↘→H	バースボム	↓H + P
オクラホマスタンピード	←↙↓↘→H	ダブルアーム DDT	↘↘H + P
引逆水平	↘H	デンジァラスバックドロップ	H + P
リバースパワーボム	→→H	アトミックドロップ	→H + P
アイアンクロー	↓↘→H	フェイスクラッシャー	→→H + P
グリズリーランチャー	←↙↓↘→H	エスケープバック	H + P
カーフブランディング	↘H	ストンピング	↘K
I LOVE TINA	→←→H + P + K	ダブルニードロップ	↑K
ヘルシザース	↖PP		

在 **PS** 版中出现的这名新角色拥有着本游戏中最强的一般诱发技，他的打击技都属于重量级的高判定，使用他时只要抓准时机发出判定最高的打击技，便无需多考虑多端花巧的 **COMBO**。在反击中，以地狱突起手一般能取得较好的效果。(其它反击技如下)

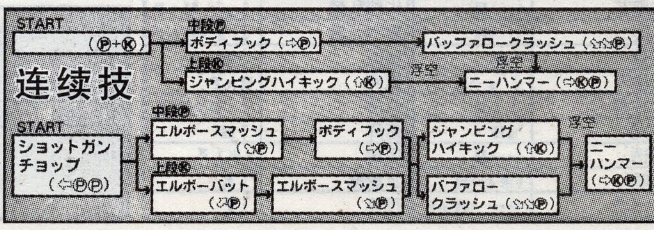
ライジングエルボー	中段	打击
ジャブフロントキック	中段	下蹲
ボディフック	中段	蹲或打击
エルボーパット	上段	打击
モンゴリアンチョップ	中段	蹲或打击
ヘルシザース	中段	一般、下蹲或打击
テキサスチョップ	中段	蹲或打击
ショットガンチョップ	中段	蹲或打击
ニーリフト	中段	蹲或打击
地狱突	上段	一般
ベアシザース	中段	一般、下蹲或打击



BASS 摔角

巴 斯

国籍：美国
年龄：46岁
体格：196cm/157kg
三围：B143、W135、H136
职业：摔角手
喜欢的食品：チキンソテー
趣味：蒂娜的特训





JANN LEE 截拳道

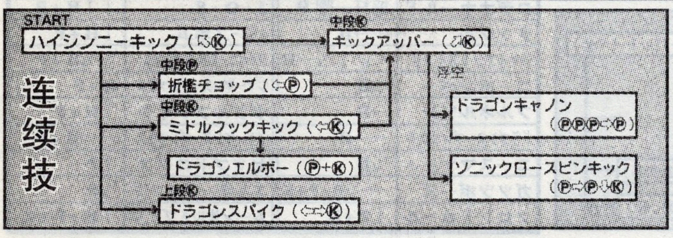
李杰

国籍:中国
年龄:20岁
体格:173cm/75kg
三围:B99、W80、H92
职业:保镖
喜欢的食品:汉堡包
趣味:观赏动作影片

李杰的单发反击技能称为他主战的技巧，在他的一系列反击连续技中都存在着不同的掌握难度，但与此同时他的攻击力也较高。在实际对战中也往往要依靠 **DH** 后的连续单发技入力来打击对手，但注意出招硬直。(其它反击技如下)

ナックルアッパー	上段	打击
バックフック	上段	打击
折槛チョップ	中段	蹲或打击
スウエイジャブ	上段	打击
フラケシュターン	上段	一般或打击
ソニックフック	上段	打击
ソニックブロー	中段	蹲或打击
ソニックアッパー	上段	打击
ボディアッパー	上段	打击
フラッシュフック	上段	打击
ハイシンニーキック	上段	一般
スナップキック	中段	打击
シンニーキック	中段	打击

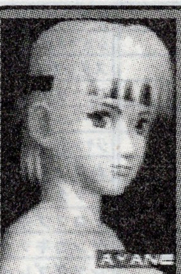
ナックルアッパー	↗P	ソニックアッパー	P↓PP
バックフック	↑P	コンボロースピンキック	P↓P↓K
折槛チョップ	←P	ボディブロー	→P
スウエイジャブ	↖P	ボディアッパー	→PP
ドラゴンブロー	↓↘→P	ボディロースピンキック	→P↓K
ドラゴンナックル	↓←→P	フラッシュフック	→→P
フラッシュターン	←←P	フラッシュスピンキック	→→PK
ジャブ・ハイキック	PK	フラッシュロースピンキック	→→P↓K
コンボハイキック	PPK	ハイシンニーキック	↖K
ドラゴンラッシュ	PPPK	リアハイキック	↑K
ドラゴンキャャノン	PPP→P	ドラゴンキック	↓↘→K
コンホナックルアッパー	PP→P	ドラゴンスパイク	←→K
ソニックフック	P→P	ハイスピンキック	KK
ソニックスピンキック	P→PK	キックアッパー	↗K
ソニックロースピンキック	P→P↓K	スラストスピンキック	↙K↓K
二起脚	↗KK	サイドキック	↘K
スナップキック	→K	ミドルスピンキック	↘KK
スナップスピンキック	→KK	ドラゴンエルボー	P+K
スナップスパイクキック	→K←→K	シンニーキック	H+K
ミドルフックキック	←K	ロースピンキック	↓H+K
ダブルフックキック	←KK	ブラインドナックル	↙P
スラストキック	↙K	ブラインドエルボー	P+K
スラストミドルキック	↙K→K	ヘルドライブ	H+P
ダブルバインド	→←H	肩车投	↓↙←H+P
レッグスウイープ	↓↙←H	ザ・ウエイ・オブ・ザ・ドラゴン	↓↘→H+P
カウンターナックル	→H	サイドバスター	↓H+P
ドラゴンガンナー	→→H	ヘルクラッシュ	H+P
ヘッドロック	↓↘→H	フロントフェイスロック	↘H
ブルドッキングヘッドロック	←←H	リアカウンターナックル	→H
シャウト	→←→H+P+K	懲罚パンチ	↘H
エンター・ザ・ドラゴン	↑H+P+K	踏みつけ	↑K
ソニックブロー	P↓P	ロースナップキック	↘K



霸神脚	PK	K	
霸神双升	PPP	幻梦枪	↓↘→K
连刃连天脚	PPKK	连天脚	KK
连刃弧影爪	PP→PP	迅雷龙枪脚	→KK
螺旋里人脚	←PK	迅雷狼枪脚	→K↓K
螺旋里地脚	←P↓K	裂天脚	H+K
弧影爪	→PP	裂空脚	↘H+K
双霸脚	→→P→K	狼枪脚	↓H+K
风斩龙舞	↘P←P	风尘碎	↓↘→H+K
地雷炎阵	↘↘P↓K	曳光霸神击	P+KPP
风神双升	↑PPP	曳光霸神碎	P+KP↖K
风神连天脚	↑PKK	曳光霸神蹴	P+KP↓K
飞龙脚	↑K	捷・绫音蹴	H+P+K
龙尾裂扇	↗K	里弧影	(※)↓P
秋月轮	↖K	元舞翔	(※)↑P
影月轮	(※)↖K	风祭	(※)↑K
罗神双升	(※)PPP	罗刃里地脚	(※)PP→P↓K
罗神曳光破	(※)PP←PP	残影霸神击	(※)←PPP
罗神曳光击	(※)PP←PPP	残影霸神碎	(※)←PP↖K
罗神曳光碎	(※)PP←PP↖K	残影霸神蹴	(※)←PP↓K
罗神曳光蹴	(※)PP←PP↓K	沙尘蹴	(※)↙P↓K
罗刃里人脚	(※)PP→PK	元蹴闪	(※)↓H+K
绫旋	→←H	红叶崩	H+P
风舞阵	↓↙←H	雾惑	↘H+P
雪刀	→H	冥土御舆	←H+P
桃扇花	←→H	华蝶乱梦	↓↙←H+P
阳炎	→→H	霸神元舞	↓↘→H+P
茨落	↓H	影燕	↓H+P
雪崩车	↓↘→H	翼刈	H+P
冰柱落	↑↑H	梦解	↓↓H+P+K
霜刀	↘H	背阵	↑H
梦诱	→→H	风舞	(※)↗
暗鸦	(※)→H	冰雾晶	↑K
うつつ	→←→H+P+	瓦碎	↓P

英娜的特点基本与霞相同，但比霞具有更高的机动力，也有着更多的多发固有技，因此对英娜来说无需将注意力过多放于连续技上。多加利用上段技，而在出招中途的下段变化及各种背身打击技都是英娜的魅力所在，只要熟练掌握各固有技，她便可能是最强的角色。(其它反击技如下)

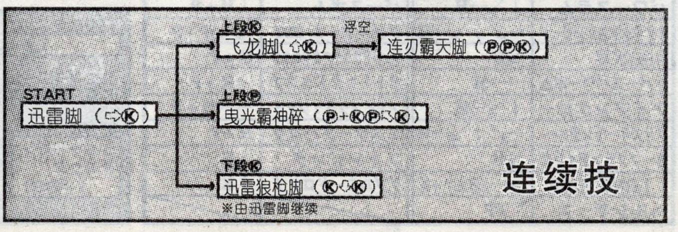
连刃飘针	中段	蹲或打击
螺旋刀	中段	下蹲
孤影爪	中段	下蹲
风斩刀	中段	打击
风斩龙舞	中段	下蹲
地雷冲	下段	打击
飞龙脚	上段	打击
迅雷脚	中段	蹲或打击
曳光斩	上段	打击
捷・绫音蹴	中段	一般或打击



AYANE 雾幻天神流霸神门

英娜

国籍:日本
年龄:16岁
体格:165cm/52kg
三围:B93、W54、H86
职业:女招待
喜欢的食品:蜜饯栗子
趣味:エステ



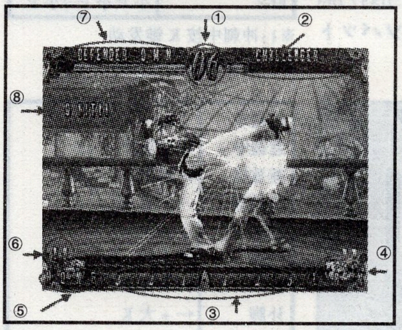


拳王升段 FIGHTING LAYER

对应机种:ARC　发售日:1998年　厂商:ARIKA

系统、全部角色出招

系统介绍



一、画面上的情报

①一回合内的剩余时间表示
②选用角色的体力槽
③超必杀技槽
④使用スーパーイリュージョン的标记
⑤现在使用中的角色姓名
⑥表示胜利的标记
⑦分数及连胜回数（分数为 VS CPU 时、连胜回数为 VS HUMAN 时）
⑧画面信息表示（连击数等）

二、バレッジブロウゲージ（超必杀槽）

●バレッジブロウゲージ

画面下方的超必杀槽，与其它格斗游戏类似，在攻击敌人时、使用必杀技时或遭到敌人攻击后会使气槽逐渐积攒起来，最大可以储存 3 级，以便使用超必杀技。消耗这个超必杀槽的攻击方法共 3 种。

①バレッジブロウ

消费 1 级超必杀槽的强力技巧，发动后画面转暗，对手的动作会稍微变慢，除投掷类的超必杀技外都可以被防住，但是与普通必杀技一样会稍微减少对手的体力。

②ハードアタック

同时按下相同强度的拳键和腿键便可使出，将两键按住攻击力增加，以这种方法攻击只能站立防御，下蹲防御以及其它一切的体势都会被其破坏，如对手不是站立防御那么此招便可衔接其它强力的连续技给予敌人重创。

③ハードリバーサル

在倒地时如按下相同强度的拳键和脚键便可使出，但要消费 1 级超必杀槽，上于此招的无敌时间很长，因此是对付对手在起身的瞬间便要攻击你的有效方法。

三、スーパーイリュージョン（超级回避）

同时按三个脚键便可以发动，在发动时用摇杆来控制不同程度的回避方向。但要注意的是此技巧在一回合内只能使用一次，发动后画面下的标记便会变暗。

四、オートネーミングシステム（自动命名）



使用必杀技或超必杀技将对手 KO，那么此技的名称就会表示出来，连续技的 COMBO 数以及复杂程度会影响到最后登录的名称。也就是说角色使出的连续必杀技越多那么最后的名称便会根据不同的连击数而变化。

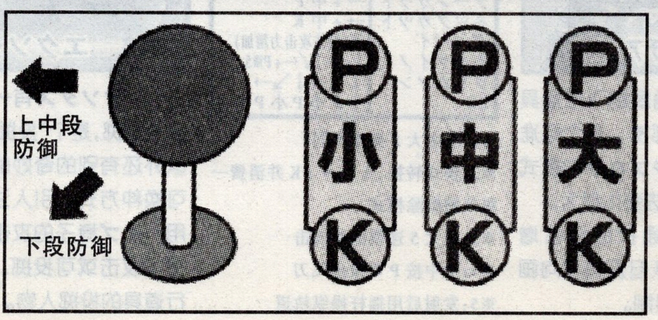
五、防御的轴心

将摇杆向前推＋重攻击键便可以以敌攻击角色为轴心来发动躲避动作，躲避后在一定时间内呈无敌状态，此时只要手够快便可以在敌人无防御备的状态下发动任何的组合攻击，不过在发动此动作时按重拳键是向画面内移动，按重脚键是向画面外侧移动，到底移动到哪个角度要视战场的上情况来定。

六、ブロウクワイツ（相杀）

当自己的攻击与敌人的攻击在相当巧合的时间内相碰时画面上会发生有如黑洞般的冲撞，这便是相杀，相杀后的双方都可以 CANCEL 接下来的必杀技，这种现象在地上和空中都会频繁的发生，因此要有一定的心理准备，一旦发生了相杀的状况，要以极快的速度输入必杀技指令以免被敌人有机所乘，虽然说起来很容易，但是在对战中遇到此情况也不尽有些手忙脚乱，因此要事先熟悉各种必杀技。

FIGHTING LAYER 的基本操作



①移动：摇杆→或←
②跳跃：摇杆↖、↑、↗
③投掷：接近对手→中攻击
④冲刺：摇杆→→或←←
⑤变换位置：冲刺中按 P 键



骸割り	↓↘→+P ※1
钓り钟割り	→↓↘+P ※2
薪碎き	↓↙←+P ※3
双击脚	→+中K
摆击脚	←+大K
裹旋拳	←+大P
骏马脚	PK ※4
荒行事	↓↙←↓↙←+P ※4
汉祭り	↓↘→↓↘→+P
EC	小P小P小P小P

※1:同时按住P键会使攻击力增加

※2:在击中后连续按键增加伤害力

※3: 击中后小P→中P→大P→小K→中K发动连击

※4:按住按键使攻击力增加

EC:为简单连续技的略称
KC:为腿部连续技的略称

铁雄虽没有飞行道具，但无敌对空技和准确很强，是易用之进行攻击的传统派人物。

还有**パレッジブロウ**的突进连击和投掷技都很强，可以说是个易记且强大的人物。



墨镜、活泼的拳击者**ジョージ**。公认“松田”善长的是围绕冲刺的攻击。**イーグルクロウ→フアランクス**的攻击是极具威力的,先用别的技吸引对方然后再用虎冲可由**キルソバット**连接。

バジリスク	冲刺中+P
プロッケイド	冲刺中+PP
イーグルクロウ	↓↙←+K※1
トライアンム	弹墙后反方向接摇杆
キルソバット	↓↘→+K
ロールフイスト	←+中P
スマッシユキック	→+中K
ロールフック	冲刺中+KK
アインフアング	PK
ジヤガーラッシユ	↓↘→↓↘→+P
フアランクス	↓↘→↓↘→+K(空中可)
EC1	小P小P小P
EC2	小P小P→小P

※1:冲刺中按K键发动

※2:按住按键会使攻击力增加



瞬月腿	→↓↘+K
背旋腿	←↓↙+K
裂空腿	→↘↓↙←+K
嘲腿	←↓↙+P※1 当身技
裹式双腿	↓↘→+K
尾袭腿	←+中K※2 コンボ始动
封牙蹴	→+中K※2 コンボ始动
鳄旋腿	PK※3
瞬龙腿	↓↘→↓↘→+K
月空连腿	↓↙←↓↙←+K
KC追加	KKKK※4→+大K※5

※1:当身技

※2:COMBO起始技

※3:按住按键攻击力增加

※4:连续腿技

※5: 中段技、第2次攻击后使出COMBO终了

可由单腿上抬的独特姿式发出长距离的踢技，特征是踢组合变幻多端。

有轻跳踢头的技和转身重踢对手的空中**COMBO**用**パレッジブロウ**等，也可以组入到踢组合中。



腿快，能够空中奇袭的机动力很高。用腿踢的攻击发出必杀技，之后可用多段攻击技或下段攻击，还可向各种必杀技进行抵消。必杀技还有转身和中段攻击。还有可使攻击落空的伏身和小跳技，是个有各种连击发展可能的人物。

体槌掌	↓↘→+P
莲槌掌	体槌掌后→+P
睡莲腿	体槌掌后→+K
华散蹴	→↓↘+K
浴踵	↓↙←+K
闪瞳	←↓↙+P
打开	→+中P
讣脚	←+大K
落腿	空中↓+中K
伏体	↓+PPP
瞬跃	←PPP
背槌	PK※2
樱花蓝舞	↓↘→↓↘→+P
巴散莲腿	↓↙←↓↙←+P※3
EC	小P小P小P小P小P

※1:当身技

※2:按住按键攻击力增加

※3:可以空中发动,发动中用摇杆任意移动



ダーツカット	↓↘→+P※1
バタムライ	空中↓↘→+P※1
グッナイ	小P小P→大P
アウエイク	↓↘→↓↘→※2
ウアルキラー	模式转换中↓↘→+P 模式转换中↓↙←+P追加P※3
ダックシト	CANCEL ↓↙←+P、 ↓↙←+K
ヘルダイプ	→→+P
ヘルテーン	モードチエンジ中PPP※4
ヘルスライド	モードチエンジ中→→+P
ターンカット	→+中P
ネックカット	→+中K
グッバイ	PK(按住攻击力增加)
ボルケイノ	↓↙←↓↙←+P※5
クリムソン	↓↘→↓↘→+P
EC	小P小P小P小P

※1:小中大P角度不同

※2:模式转换、↓↘→+K并消费一级气槽解除模式

※3:最大5连续的铳攻击

※4:空中按P可投出飞刀

※5:发射后用摇杆操纵轨道

有可变换角度的飞行道具和特殊移动投掷技，是个标准人物。**バレッジブロウ**的模式变化了,战斗方法变化很大。

转变后普通技的组合增加，虽不可跳跃但没有了向画面深处移动的限制。



エクソダス有一次回转的必杀投掷,是个“投掷人物”。但以外还有别的奇妙的技，完全可换种方式。引人注目的是使用**パイプ**椅子的攻击，跳跃从空中攻击或可投掷。是个有飞行道具的投掷人物。

EXラリアット	→↓↘+P
EXサンド	大P大K(押しつ放しで攻击力增)
EXスクラップ	←↓↘+K
EXスネーク	PPP
EXボム	一回转+P※1
EXプレス	→↓↘+K
ラケプラータ	空中で↓+大K
グラビトン	空中↑以外+中P或大P※2
ローレングエルボー	←+大P
EXトラップ	PK(押しつ放しで攻击力增)
EXプレス	2回转+P
EXTL	↓↘→↓↘→+P
EC1	→小P小P小P
EC2	小P小P小P

※1:小中大P判定范围不同

※2:空中投



这个人关键是“跳跃”、“睡觉”、“挑衅”3个。跳到画面上空，从对方头上跳攻或投掷，自己躺在地上，由此状态进行攻击或跳到画面上空，可以从各各上角度攻击，挑衅也有两种，用各种方法戏弄对方。

袭绝甲	PPP
超弓腿	←←+P※1、2
膝髓碎	超弓腿后接近→+中K大
弓腿	←←+K※2
底寝	↓↙←+K
螺翔腿	底寝后K※2
诈回	底寝后P※3
侧袭	→+中P
翼腿	→+中K
头握	相手ダウン中↓+大P
嘲戏	→↘↓↙←+P※4
勇姿	→+开始键※4
里凤爪	PK(按住后放开攻击力增加)
牙爪山	↓↘→↓↘→+P
	击中后↓↘→+P连续3回输入
跳跃翼腿	↓↘→↓↘→+K(K连打攻击回数增)
EC1	中P中P中P中P
EC2	↓小K小K小K

※1:可贴住天井一段时间
※2:小中大会发生攻击变化
※3:摇杆↑+P按住放开后超弓腿变化
※4:挑衅



表面上只是重量级，但是个好用的人物（有**クロスソル**和**クロステラ**两种）。

不过关键的“置石”才是最应该用的技。击中后可随便出招，可依据距离及攻击方法运用**COMBO**。

キルザベア	↓↘→+P
クロスツル	↓↙←+P※1
クロステラ	↓↙←+K※2
ガイアソウル	↓↘→+K※3
ザロール	→+大P(轴移动)
アインスナイパー	PK※4
グレイトメイカー	↓↙←↓↙←+P
テラドライプ	↓↘→↓↘→+P
デイブレイク	↓↘→↓↘→+K
EC	小P小P小P小P小P

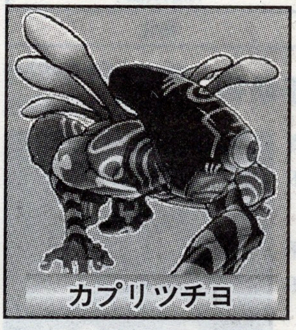
※1:上段挡身
※2:下段挡身
※3:小中大K键会使出现位置发生变化
※4:按住后放开攻击力增加



是个朴素但实用有效的男子，无论在地上、空中都可发出强力飞行道具。一次手里剑的数目为**3-5**发，不会被人打败。挥动锁镰后投出的煽捶和囚缚用于连续技。空中瞬间移动的蜘丝是奇袭技。

裹斧迅	↓↘→+P
疾斧迅	空中↓↘→+P
煽槌	↓↙←+P(↓↘→+P追加攻击)※1
囚缚	↓↙←+K(↓↘→+K追加攻击)※2
蜘丝	←↓↙+P(小中大出现位置变化)
鬼菊	空中PPP※3
垂击斩	←+大P
武迅斩	PK※4
八蜘大蛇	↓↘→↓↘→+P
无蜘疾风	↓↙←↓↙←+P(空中可)
EC	小P小P小P小P

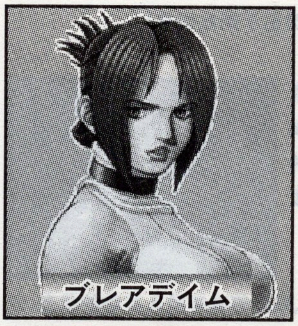
※1:按K键会发生变化
※2:按P键会发生变化
※3:在疾斧迅之后使出
※4:按键按住后放开使攻击力增加



技性能在所有人物中即有缺点又有优点。**カプリッチョ**的特征应是“**キノコ**”。首先**キノコ**有“移植”指令，还有“抓”住移植的**キノコ**的指令。然后即可把手中的**キノコ**投向对手，又可自己留下。

テロテロ	↓↘→+P
オロ	↓↙←+P※1
ロン	→↓↘or←↓↙+K
ツモ	←↓↙+P
オロンモ	↓↓+P
オルゲナ	PorK※2
オロイグ	←↓↙+P※3
オロオロ	↓↙←+P
ウプンカ	→↓↘+P
モヘー	→+大P※4
モヘベ	PK※5
ガブリッチヨ	空中↓↘→↓↘→+P
バブリッチヨ	↓↘→↓↘→+K
チエーンコンボ	↓+中P大P→↓+中K大K※6

※1:按K键种植良性的“キノコ”
※2:P投掷“キノコ”,K键使地面光滑
※3:良性“キノコ”使体力增加
※4:轴移动
※5:按键按住后放开攻击力增加
※6:按住P键放开和↓+K(最大3发)



“街霸**EX**”中出场的**ブレア**是踢攻击为主的人物，在**LAYER**中也没大变化。原因是**SHOOT KICK**是攻击的起点。这个必杀技可追加输入，小的是轴移动，中的是乱踢，大的是上踢，超级抵消为第**4**段。

シュートキック	↓↙←+K
	追加↓↙←K×2※1
スライテイングアロー	↓↘→+K
クレセントキソク	空中↓↙←+K
ステップサイドキック	→+中K※2
サイドステップ	→+大P※2
ライトニングニー	倒地中PK※3
トレックキック	PK※4
フエアリーギフト	↓↘→↓↘→※5
スピンサイドシュート	↓↘→↓↘→+4
EC	小P小P小P小P

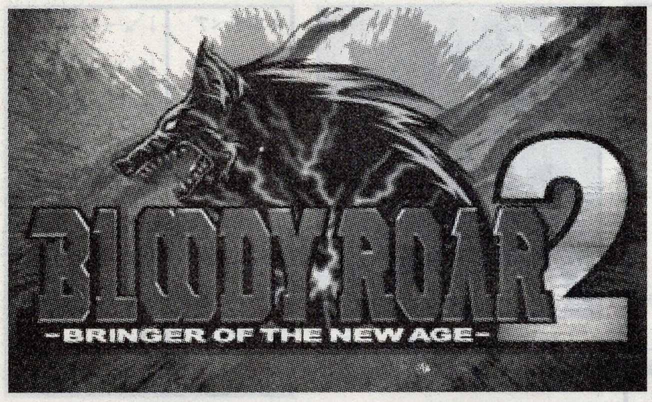
※1:追加攻击打击点不同
※2:轴移动攻击
※3:K投中→↓↘追打
※4:按住按键放开后攻击力增加
※5:击中后小P与大P交互式连打的追加伤害攻击



在街霸**EX**中已很熟悉**アレン**了，既有飞行道具又有对空技。在**LAYER**中有许多人并不强，但**アレン**是最可放心的人物。平时常作出奇怪和可笑动作的他，只要一有机会，就可发挥出惊鬼神的攻击力。

ソウルフオース	↓↘→+P
ライジングドラゴン	→↓↘+P
ジヤステイスフイスト	←↓↙+P
ボルテイングキック改	→↘↓↙←+K+P※1
うりやーンキック	→+K
ジヤンピングナックル	PK※2
フアイヤーフオース	↓↘→↓↘→+P
トリプルプレイク	↓↘→↓↘→+K
ラッシングアサルト	↓↙←↓↙←+KK
ラッシングアサルト追加1	↓↘→+P
ラッシングアサルト追加2	←↓↙+P
ラッシングアサルト追加3	→+P
ラッシングレイド※3	↓↙←↓↙←+PP

※1:指令必杀投
※2:按键按住放开后攻击力增加
※3:消费3段气槽的超必杀技



血腥咆哮2

BLOODY ROAR 2

—BRINGER OF THE NEW AGE—

对应机种:ARC 发售日:1998年 厂商 HUDSON

系统、全部角色出招及连续技

BLOODY ROAR 2 系统解说

一、按键说明		
	G键	防御(中止键)
	P键	PUNCH(拳)
	K键	KICK(脚)
	B键	兽化

二、关于防御



1. ライトガード(轻防御):空档少、易反击,但是容易被防御破坏技击溃。

2. ヘビーガード(重防御):摇杆向后拉或按G键,可抵御防御破坏技,但硬直时间长。

3. ガードエスケープ(防御脱出):发动轻防御后立刻将摇杆向前推,可逃避对手的攻击。

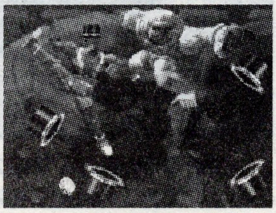
三、与防御关联



1. ガードアタック(防御攻击):轻防御上中段攻击的反击技。

2. ガードブレイク(防御破坏):攻击前身体放出光芒,可以击溃轻防御的破坏技,通常以此技来偷袭对手。

四、特殊动作



1. 受身:空中G+P脱出敌人攻击,只能使用一回。

2. 伏身:摇杆向下拉2次,通常用来防御中下段的攻击。

3. 前冲:摇杆向前推2次,若接着按键可作出攻击动作。

4. 冲刺:摇杆向前推2次(第2次摇杆向前按住不放),若接着按键可作出攻击动作。

5. 后移动:摇杆向后接2次,但不能作出攻击动作。

6. 跳跃:摇杆向上按住,跳跃后可与各攻击键组合成为空中连击。

五、兽化



本游戏的最大特点所在,兽化后角色的能力大幅度提高,并加入了兽化后的特殊招式,而且兽化后的角色在使用人间技时其特性也会随之变化。

BEAST DRIVE

可以将野兽之力完全放出的最终技!! 有一技必杀的威力,但是使用此技后角色由兽人变回人间。

六、指令技

本作中各种指令技可以用G键将其中途停止。



1.CANCEL POINT

通常技、连续技之间的衔接点,通常是变化成兽人后连续技的使用要点所在,在本作中各角色的人间状态也追加了CANCEL技。

2.DOWN BOUND

本作中在DOWN BOUND状态下可进行通常攻击,但是在其中不能进行受身(DOWN BOUND类似于倒地回避)。

3.追讨攻击



在小DOWN BOUND或者DOWN中摇杆向下+P或K或B同时按可形成追讨攻击,前作中的摇杆向上+P或K或B的追讨攻击被取消。

4.特殊伤害

特殊伤害包括浮起、吹飞、转、贴墙等破坏敌人体势的状态,此种伤害从主观上看是不会降低敌人生命值的,但是它却为以后的连续技、空中连续技、追讨技作了很好的铺垫,可以说这种特殊伤害是一切连续技的起始。



特殊伤害的恢复方法是摇杆连续左右摇动或者G键连打。



MARVEL マーベル

人间时基本技

技名	出招	备考
M－Ⅵナックル	P	－
パンテイングエルボ	→P	－
スピニングエルボ	←P	－
ポーチングナックル	↓P	－
アマゾネスブロウ	↘P	－
グランドチヨツプ	↙P	－
ダイビングチヨツプ	↑P	－
ショルダーブースト	前冲中 P	－
ジヤンピングナックル	跳跃中 P	－
ジヤンピングハンマ	跳跃中→P	－
エルボーアッパ	伏身中 P	－
アブソリュートファイア	冲刺中 P	－
プレッシヤーボム	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
ターンナックル	敌方在自己背后时 P	横向攻击
スクァトターンナックル	敌方在自己背后时↓P	横向攻击
G－Ⅲキック	K	－
アサルトニ	→K	－
ターンライドキック	←K	－
ローライドキック	↓K	－
ミドルライドキック	↘K	－
キックマイン	↙K	－
スカイガンナ	↑K	－
ダブルレッグミサイル	前冲中 K	－
ジヤンピングキック	跳跃中 K	－
ジヤンピングバックキック	跳中→K	－
グランドヒールキック	伏身中 K	－
マインスライダ	冲刺中 K	－
マズルハンマ	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
リバースキック	敌方在自己背后时 K	横向攻击
ローリバースキック	敌方在自己背后时↓K	横向攻击
ブレーンバスタ	P＋K	上段投
トラップレッグスル	↓P＋K	下段投
タフネスドライバ	敌方在自己背后时 P＋K	背后投
タスクフオースアッパ	↓↘→P	指令技
スクランブルスナッチ	↓↘→K	指令技
アサルトフロウ	↓↙←P	指令技
トライデントシュート	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
アングリーフイスト	B	－
バイオレントクロウ	→B	－
バルクキック	←B	－
ダブルクロウ	↓B	－
レパードウオーキング	↘B	CANCEL
ターンスクラッチ	↙B	－
サマーソルトスクラッチ	↑B	－
レパードヘッド	前冲中 B	CANCEL
シエイブキック	跳跃中 B	－
ローリングシユレッダ	跳跃中→B	－
ダランドスクラッチ	伏せ中 B	－
ブルータルレイド	冲刺中 B	－
キルスクラッチ	对手倒中↓B	DOWN 攻击
バックドロップキック	敌方在自己背后时 B	横向攻击
スクァトターンクロウ	敌方在自己背后时↓B	横向攻击
ダムサイトファング	P＋K	上段投
デモリションファング	↓↘→B	指令技
ライジングレイザ	↓↙←B	指令技
クロスブレードザッパ	↓↙←↓↙←B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
M－VI シューテイング	PP	－
①M－VI	PPP＋③	第 3 次按 P 时可以 CANCEL
①M－VI ステインガ	PPPK	第 3、4 次按 P、K 时可以 CANCEL
①M－VI ヘルファイア	PPK	－
①M－VI ナパーム	PP↓K	－
M－VI ガン	PK	－
ハンテイングダイブエルボ	→P→P→P	第 2、3 次按 P 时可以 CANCEL
ハンテイングアロ	→PK	－
④スピニングナックル	←PP＋⑤	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
アマゾネスヘッドバッド	↘PP	－
アマゾネスブロウ	↘P＋③	－
アマゾネススクラッチ	↘P↓K	－
エルボーアッパ	伏身中 PP	－
G－III コンビネーション	KKK	－
G－III キック	K＋④	－
G－III ダブル	KK＋②	－
②アサルトキクラッシユ	→KKK＋①	－
②アサルトキックマイン	→KKK↓K	－
②＊＊＊アサルトキックスパロ	→KKK→K	－
②アサルトキックボム/K	→K→KK 或 P	第 3 次按 K(兽化时后可以 CANCEL)
②アサルトキックサプライズ	→K↓KK 或 P	第 3 次按 K(兽化时后可以 CANCEL)

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
⑤/アングリーフイスト	B＋②	－
⑤アングリークロウ	BB	第 2 次按 B 时可以 CANCEL
⑤アングリースラッシユ	B↓B	第 2 次按↓B 时可以 CANCEL
アングリークロウ	BB＋②	第 2 次按 B 时可以 CANCEL
アングリークロウジヤッジメント	BBB	第 2 次按 B 时可以 CANCEL
トリプルロースクラッチ	BB↓B	第 2 次按↓B 时可以 CANCEL
アングリースラツシユ	B↓B	第 2 次按 B 时可以 CANCEL
③バイオレントスクラッチ	→B→B	－
③ハイオレントクラインド	→B↓B	－
ウオーキングファング	↘B↓↘→B	－
ラトニングスクラッチ	↘P→BB	－
フライングトラップ	↓↘→K↓↑K←→B	－
G－IIIアンガーバレットコンボ	K←PPB→KKKPPP→B→B	－





人间时基本技

技名	出招	备考
シエルパンチ	P	–
バイフオーススル	→P	–
バーミンブロウ	←P	–
ハンドナイフ	↓P	–
バーミンアッパ	↘P	–
バイオショック	↙P 下段冲击技	–
ヘッドクラッシヤ	↑P	–
ボデイスラッシヤ	前冲中 P	–
フライングシエルパンチ	跳跃中 P	–
フライングヘッドクラッシヤ	跳跃中→P	–
クランドメス	伏身中 P	–
シエルタックル	冲刺中 P	–
リドクラッシユ	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
スパイナルブレイク	敌人在自己背后时 P	横向攻击
バーミンネイル	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
ソリッドキック	K	–
トラストキック	→K	–
ラウンチングキック	←K	–
ニークラッシユ	↓K	–
グランドステップ	↘K	–
ローリングバック	↙K	–
レッグギロチン	↑K	–
ニーブラスト	前冲中 K	–
ジヤンピングハイキック	跳跃中 K	–
ジヤンピングバックキック	跳跃中→K	–
レッグアッパ	伏身中	–
デユアルソリッドキック	冲刺中 K	–
ボーンスクラッチ	对手倒地中↓K	DWON 攻击
ブラッシユハイキック	敌人在自己背后时 K	横向攻击
グランドブラッシユキック	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
クライングスル	P + K	上段投
スタンボム	↓P + K	下段投
スタンスル	敌人在自己背后时 P + K	背后投
エアボンバ	空中对手接近↓P + K	空中投
スタンクラッシユ	对手接近时↓↘→G + P	–
スパイダードロップ	↓↘→P 上段打击	指令技
ホーネットグラブ	↓↘→K 中段打击	指令技
アントラーボム	↓↙←P 下段打击投	指令技
グラスホッパーレッグ	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
ビートルヘッド	B	–
ローリングバグヘッド	→B	–
トラストバグヘッド	←B	–
バグアッパ	↓B	–
バグミドル	↘B	–
バググランド	↙B	–
ホーンチョップ	↑B	–
チヤージバグヘッド	前冲中 B	–
フライングバグキック	跳跃中 B	–
バグプレス	跳跃中→B	–
グランドホーン	伏身中 B	–
ジェットビートル	冲刺中 B	–
ホーンプレス	对手倒地中↓B	DOWN 攻击
デユアルクロウキック	敌人在自己背后时 B	横向攻击
バグクロウ	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
バグハッグ	P + K	上段投
ライオットビートル	↓↘→ +B	指令技
バイオリジエクト	↓↙← +B	指令技
ブーステイングバースト	→↘↓↙←→↘↓↙←B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
シエルブロウ	PP	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
シエルラッシユ	PPP	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
シエルフエイスクラッシユ	PPPP 打击投	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
シエルラッシユギロチン	PPPK	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
シエルラッシユボム	PPP↓K↓↙←P	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
シエルスラッシヤ	PKPP	第 3 次按 P 时可以 CANCEL
トラストニースマッシユ	→KK	–
トラストショック	→KK↙P	–
トラストブロウ	→KK←P	–
トラストニークラッシユ	→K↓K	–
コンボアントラーボム	→K↓K↓↙←P	–
ソリッドカッターコンボ	KPP	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
ハンドナイフコンボ	↓PK	–
ブレインクラッシユドロップ	↓↘→G + P↓↙←G + P	–

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
ビートルラッシユ	BB	–
ビートルラッシユビート	BB↓B	–
カオスビートルラッシユ	BB↓B↓B	–
ブルータルヒートルラツシユ	BB↘B↘B	–
バイオレンスビートルラッシユ	BB↓B↘B↑B	–





人间时基本技

技名	出招	备考
掌打	P	–
冲捶	→P	–
七寸靠	←P	–
伏掌打	↓P	–
斩捶	↘P	–
横拳	↙P	–
腾空斜捶	↑P	–
铁山靠	前冲中 P	–
腾捶	跳跃中 P	–
落双捶	跳跃中→P	–
连击撩拳	伏身中 P	CANCEL
鹰捉把	冲刺中 P	–
击地捶	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
双撑掌	敌人在自己背后时 P	横向攻击
转身崩捶	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
壁腿	K	–
双扣腿	→K	–
后蹴腿	←K	–
前扫腿	↓K	–
侧腿	↘K	–
后扫腿	↙K	–
腾空分脚	↑K	–
疾地扫腿	前冲中 K	–
飞刺腿	跳跃中 K	–
风门倒坏	跳跃中→KK	–
穿弓腿	伏身中 K	–
神龙脚	冲刺中 K	–
震脚	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
转身旋腿	敌人在自己背后时 K	横向攻击
转身扫腿	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
炮身发劲	P+K	上段投
封跪膝	↓P+K	下段投
里投	敌人在自己背后时 P+K	背后投
箭疾步	↓↘→P	指令技
连环腿	↓↘→K	指令技
外门顶肘	↓↙←P	指令技
无影脚	↓↙←K	指令技、打击投

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
虎爪击	B	–
虎扑子	→B	–
虎扑把	←B	–
伏虎双爪	↓B	–
背身虎尾脚	↘B	–
天边挂月	↙B	–
环云击	↑B	–
罗汉鞭	前冲中 B	–
兽登脚	跳跃中 B	–
描身宙击	跳跃中→B	–
狮子冲天炮	伏身中 B	–
疯兽咆哮	冲刺中 B	–
饿虎扑食	对手公里 中↓B	DOWN 攻击
铁山靠	敌人在自己背后时 B	横向攻击
振竹爪	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
踏身金刚捶	P+K	上段投
颈绝牙	↓↘→B	指令技、打击投
金刚捣碓	↓↙←B	指令技
猛虎硬爬山	↓↘→→↘↓↙←B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
横拳	↙P(六合鸿轮式终了技(TYPE–C)派生)	–
连捶	PP	–
连捶挑领	PPP(六合鸿轮式派生)	–
鹞子栽肩	↘PP	–
连掌腿	PK	–
掌打旋脚	PK↓K(六合鸿轮式终了技(TYPE–B)派生)	–
爪掌打	BP(六合鸿轮式派生)	–

六合鸿轮式限定派生	*①~⑥六合相关图参照下
上步连开	→P(六合鸿轮式*①派生)
上步连脚	→P(产合鸿轮式*④派生)
连捶单把	PP(六合鸿轮式*③派生)
高蹴日月把	K(六合鸿轮式*②派生)
连捶腿	PP(六合鸿轮式*⑥派生)
连斧腿	K(六合鸿轮式/⑤派生)
伏虎日月把	↓B(六合鸿轮式*⑤派生)

六合鸿轮式

*六合鸿轮式可以作所有招术的起始技(限定派生除外)
*摇杆一圈,此时与之相同的其它技使用不可
*所有的技都可用六合鸿轮式终了(TYPE–A)派生可能

*六合相关图

P*① —— ↓K*② —— →P*③
|　　　　　　　　　　　|
→K*⑥ —— ↓P*⑤ —— K*④

*①打开	P 左右方向回转
*②斧刃脚	↓K 左右方向回转
*③单把	→P 左右方向回转
*④右踹脚	K 左右方向回转
*⑤日月把	↓P 左右方向回转
*⑥右踹脚	→K 左右方向回转

六合鸿轮式终了技	六合鸿轮式的派生 (TYPE–A)	(TYPE–B)	(TYPE–C)
里门顶肘	→→P	→→P	→→P
旋风脚	→→K	→→K	→→K
靠山壁	→→B	→→B	→→B
连珠炮动	↓↓P	↓↓P	×
前扫幻脚	↓↓K	↓↓K	×
半月刃	↓↓B	↓↓B	×
崩拳	←P	×	×
翻身连脚	←K	×	×
鸿轮云	BB	×	×
六合冲天炮	B→B	×	×
六合伏虎	B↓B	×	×

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
オート六合鸿轮式	*①~⑥六合相关图参照下	
金刚鸿轮式(阳)	↓↙←B·→B×6 回入力可(*②左回转)	
金刚鸿轮式(地)	↓↙←B·↓B×6 回入力可(*⑤右回转)	
金刚鸿轮式(阴)	↓↙←B·←B×6 回入力可(*②右回转)	
金刚鸿轮式(天)	↓↙←B·↑B×6 回入力可(*⑤左回转)	
兽化时的、六合鸿轮式限定派生、六合鸿轮式派生、六合鸿式终了技、人间时连携技		
通天十字破	BBB	第2次按B时可以抵消
十字罗汉	BB→B	第2次按B时可以抵消
伏虎十字双虎爪旋脚	BB↓B	第2次按B时可以抵消
天边连华山	B↓B	–
背身连华山	↙BB	–
金刚双扣无影脚	↘BB	–
金刚连扣腿	↓↙←BB↓↙←K	
金刚连扣无影脚	↓↙←BBB	
金刚双扣腿(三)	↓↙←BBB↓↙←K	
金刚双扣无影脚(三)	↓↙←BBBB	
金刚双扣日月把	↓↙←BBBB↓↙←K	–
金刚连扣日月把	↓↙←BBB↓B	
金刚虎扑把	↓↙←BBBB↓B	
连珠靠爬山	↓↙←BPPPP 第2次按G可CANCEL	
连捶环云击	↓↙←BK→B↓P(HIT 时连携)	–



BAKU バクリュウ

人间时基本技

技名	出招	备考
短刀	P	–
流闪刃横斩	→P	–
流闪刃纵斩	←P	–
闪破	↓P	–
流影刃	↘P	–
草薙刀	↙P	–
浮身返	↑P	移动技
双击破	前冲中 P	–
飞短刀	跳跃中 P	–
飞龙斩击	跳跃中→P	–
旋肘	伏身中 P	–
地擂刀	冲刺中 P	–
苦无刺	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
目溃	敌人在自己背后时 P	横向攻击
回身短刀	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
流牙脚	K	–
半月落	→K	–
影刃脚	←K	–
低刺蹴	↓K	–
胫打	↘K	–
影切	↙K	–
日轮脚	↑K	–
风裂脚	前冲中 K	–
裂空脚	跳跃中 K	–
飞龙弹	跳跃中→K	–
爆龙炮	伏身中 K	–
震空脚	冲刺中 K	–
追突蹴	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
背迅脚	敌人在自己背后时 K	横向攻击
足挂	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
崩身转击	P+K	上段投
饭纲落	空中对手接近时↓P+K	空中投
里转	↓P+K	下段投
里饭纲落	敌人在自己背后时 P+K	背后投
雷光饭纲落	↓↘→P	指令技、空中打击投
烟幕弹	↓↘→K	指令技、移动技
硬气流击破	↓↙←P	指令技
烟阵螺旋脚	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
毒搔	B	–
毒突	→B	–
影斩击	←B	–
下段毒搔	↓B	–
地擂弹	↘B	–
搔上	↙B	–
急袭毒击破	↑B	–
双毒击破	前冲中 B	–
空刃脚	跳跃中 B	–
冲空斩击	跳跃中→B	–
足首落	伏身中 B	–
双毒龙卷破	冲刺中 B	–
骸裂	对手倒地中↓B	DOWN 攻击
腹裂	敌人在自己背后时 B	横向攻击
离影	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
斩双龙卷激	P+K	上段投
头豪苦突	↓↘→B	指令技、打击投
升天搔上	↓↙←B	指令技
分身火炎地狱	←→←↙↓↘→B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
短刀	P 后连接①	
连刀落刃脚	PPKK	
连刀刈足	PPK↓K	
连刀圆月蹴	PP←K	
连刀螺旋里肘	PP↓KP	横向 P2 次按 P
三连刀	PPP 后连接②	连刀落刃脚
连刀浮身返	PPPP↑P	第 4 次按 K 兽化时可 CANCEL
三连刀螺旋斩	PPPP 后连接④	
螺旋流影刃	PPPP→P	
连刀饭纲落	PPPP↓↘→P	
连牙	PK	–
②		
流影崩激	↘PP	第 2 次按 P 兽化时时可 CANCEL
流影日轮脚	↘PK	
①		
流牙落槌脚	KK 后连接⑤	
流牙落槌半月落	KK→K	第 2 次按 K 时可 CANCEL
流牙落槌圆月蹴	KK←K	
⑤月影返	→K←K↑P	–
③		
裂迅雪崩蹴	↘KKK	裂迅雪崩蹴
裂迅刈蹴	↘K→K	第 2、3 次按 K 时可 CANCEL
裂迅草擂蹴	↘K↓K	–
疾风二段蹴	前冲中 KK	–
疾风稻妻落	前冲中 KKK↓KK	–
疾风螺旋连脚	前冲中 KK↓↙←K	第 2 次按 K
落雷	伏せ中 KK	

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
④		
连搔	BB 后连按③	
毒搔支转脚	B↓B	第 2 次按 B 时可以 CANCEL
毒爪影斩击	BBB	
连搔转倒炮	BB↓B	
毒突	→B 后连按①	
毒突支转脚	→B↓B	
毒闪转倒炮	→BB↓B	
毒爪流影日轮脚	→BBB↘PK	
邪舞牢头豪苦突	→BBB↘P↓↘→B	第 2 次按 B 时可以 CANCEL
毒爪爆铳连击	→BBBBB	
毒爪流影日轮脚	→BBBB↘PK	
邪舞牢头豪苦突	→BBBB↘P↓↘→B	
流闪连搔上	←P↙B	←P HIT 时↙B
骸裂	对手倒地中↓BBBBB	DOWN 攻击



BUSUZIMA ブスジマ

人间时基本技

技名	出招	备考
全开チョップ	P	–
タイマンストレート	→P	–
首折里拳	←P	–
すね溃レパンチ	↓P	–
ヤキナックル	↘P	–
腰折里拳	↙P	–
ばつくれ	↑P	–
头盖割	前冲中 P	–
ジャンプ拳	跳跃中 P	–
ジャンプ头盖割	跳跃中→P	–
タケヤリアッパ	伏身中 P	–
毒岛タックル	冲刺中 P	–
リンチ殴	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
びん殴り	敌人在自己背后时 P	横向攻击
ケツ殴り	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
速攻ニ	K	–
チンピラキック	→K	–
かかと地狱	←K	–
スネ破坏	↓K	–
地滑りキック	↘K	–
スカシ脚	↙K	–
特攻キック	↑K	–
足踏み	前冲中 K	–
ジャンプ蹴り	跳跃中 K	–
ジャンプ两足蹴り	跳跃中→K	–
デングリ蹴り	伏身中 K	–
毒岛ブーメラン	冲刺中 K	–
リンチ踏	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
毒毒翻弄	敌人在自己背后时 K	横向攻击
毒岛发射	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
命溃	P+K	上段投
夙责	↓P+K	下段投
毒岛スル	敌人在自己背后时 P+K	背后投
びつこみチョップ	↓↘→P	指令技
毒岛本气特殊构	↓↘→P	指令技
毒岛ホームラン	↓↙←P	指令技
毒岛エクササイズ	↓↙←P	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
指爪パンチ	B	–
颜面アタック	→B	–
伸びー、クロウ	←B	–
扑杀ナックル	↓B	–
鼻アッパ	↘B	–
颜面スライダ	↙B	–
サマーソルトしつぽ	↑B	–
突つ入みサマーソルト	前冲中 B	–
ジャンプ足爪キック	跳跃中 B	–
腹プレス	跳跃中→B	–
フラップ头突	伏せ中 B	–
爆走コマーソルト	冲刺中 B	–

颜面急降下	对手倒地中↓B	ダウン攻击
大后退キック	敌人在自己背后时 B	横向攻击
杂鱼寝キック	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
舌スル	P+K	上段投
姿消灭アタック	↓↘→B	指令技
姿消灭	↓↙←B	指令技
大成切スル	↓↘→↓↘→B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
全开チョップ	P 后连按②	–
ぶん殴り	站立????P 后连按③	–
②		
速攻ニ	KP	连按①
速攻ニ	K↓K	连按①
速攻扑杀ナックル	KB 兽化时	连按①
	①③ ↓↓	
全开爆击脚	PPP	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
全开正拳列传	PPPP→P→P	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
全开かかと地狱	PPPPK←K	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
全开ぶつちぎりスカシ脚	PPPPK↓K	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
全开ぶつちぎりナックル	PPPPKB 兽化时	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
全开ぶつちぎりアッパ	PPPPB 兽化时	第 2 次按 P 时可以 CANCEL

毒岛本气派生　特殊架式↓↘→K

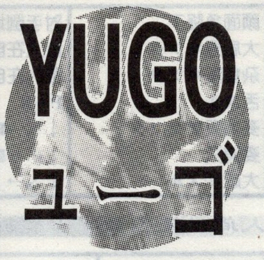
技名	出招	架式的变化	备考
前进	→	→特殊架式	–
后退	←	→特殊架式	–
通常构	↑	→通常架式	–
挑衅	↓	特殊架式	–
/	P	特殊架式	–
本气(マジでパンチ	PPP	通常架式	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
/	K	特殊架式	–
本气(マジ)でキック	KK	通常架式	–
本气(マジ)伸びパンチ	B	特殊架式	兽化时

タコ殴	对手背后时 PP	–
タイマン恶	→PK	–
タイマン恶党キック	→P→PK	–
タイマン极恶キック	→P→P→PK	–
タイマン超极恶キック	→P→P→P→PK	–
タイマンストレート列传	→P→P→P→P→P→P	–
チンピラ嘘蹴列传	→K→K→P→P→P	第 2 次按→K 时可以 CANCEL
ヤキブロウ	↘P→P	–
ヤキヤキブロウ	↘P↘P→P	–
ヤキヤキ里拳	↘P↘P←P	–
毒岛エクササイズ	↓↙←KKKKK	–

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
カメレオンラッシュ	B → ↑B → ↓B↑B → ↓BB↑B → ↓BBB	第 2 次按 B 的场合可 CANCEL
伸びーるラッシュ	←B → ↑B → ↓B↑B → ↓BB↑B → ↓BBB	第 2 次按 B 的场合可 CANCEL
ダブル颜面スライダ	↙B↓B	–
スライド升天アッパ	→B→B	–
颜面アタック鼻スパイク	↘B↘B	–
サマーソルト颜面スライダ	↑B↙B↓B	–
サマーソルト升天アッパ	↑B→B→B	–
头突きアッパースパイク	伏身中 B↘B↘B	–





人间时基本技

技名	出招	备考
ジヤブ	P	–
ストレート	→P	–
レフトフック	←P	–
スクワットジヤブ	↓P	–
アッパ	↘P	–
スウェ	↙P	–
ジヤンプストレート	↑P	–
ジヤンプアッパ	前冲中 P	–
ジヤンプジヤブ	跳跃中 P	–
フライングハンマースタンプ	跳跃中→P	–
スマッシュ	伏身中 P	–
ショルダータックル	冲刺中 P	–
フイストドロップ	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
ライトフック	敌人在自己背后时 P	横向攻击
ジョフレアッパ	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
回蹴	K	–
踵落	→K	–
バックスピンハイキック	←K	–
ローキック	↓K	–
サイドキック	↘K	–
バックスピンローキック	↙K	–
ソバット	↑K	–
ワンステップニ	前冲中 K	–
フライングサイドキック	跳跃中 K	–
ダイビングキック	跳跃中→K	–
ジヤックナイフキック	伏身中 K	–
クランドスライサ	冲刺中 K	–
フレイルキック	对手跳跃中↓K	DOWN 攻击
バックターンハイキック	敌人在自己背后时 K	横向攻击
バックターンローキック	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
背负投	P+K	上段投
ニーブラスト	↓P+K	下段投
里投	敌人在自己背后时 P+K	背后投
クイックワンツ	↓↘→P	指令技
月下翔	↓↘→K	指令技
シルバーウルフナックル	↓↙←P	指令技
クレッセントサマ	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
ウルフクロ	B	–
ルインファングダイブ	→B	–
满月斩	←B	–
弧月返	↓B	–
地擂斩	↘B	–
无狼脚	↙B	–
フライングオーバーテイル	↑B	–
アークリスト	前冲中 B	–
ワイルドトーキック	跳跃中 B	–
ハイジヤンプオーバーテイル	跳跃中→→B	–
スピニングクロ	伏身中 B	–
ボデイーキヤノン	冲刺中 B	–
サンセットクロ	对手倒地中↓B	ダウン攻击
バックターンクロ	敌人在自己背后时 B	横向攻击
负犬	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
旋血牙	P+K	上段投
ブラッデイロア	↓↘→B	指令技打击投
フライングバーサーク	↓↙←B	指令技
スパイラルファング	↓↙←←↙↓↘→B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
ジヤブ	P 后连按④	–
ワンツ	PP 后连按①	–
ストレートファウスト	→P 后连按①	–
フックオン	←P 后连按③	–
ツインアッパ	↘P↘P	–
マシンガンアッパ	↘P↘P↘P	–
ファイナルマシンガンアッパ	↘P↘P↘P↘P	第 3 次按下↘P 兽人时可 CANCEL
ファントムブラスト	↙P→P 后连按①	–
ファントムファウスト	↙P→P→P→P	–
イリュージョンバースト	↙PP 后连按①	–
スウエーフックコンボ	↙P←P←P←P	–
④ハイキックツイン 4－1	KK	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
④スパイラルキック 4－2	K↓K	–
スクワットスピンキック	↓K↓K	–
ロー&ステップイン	↓K↘P	第 2 次按 P 时可以 CANCEL
サイドキックツイン	↘K↘K	–
パンツアーワン	前冲中 KP	–
パンツアーツ	前冲中 KPP	第 3 次按 P 时可以 CANCEL
ヒールタスクワンツーブラスト	伏身中 KK	–
ワンツーブラスト	↓↘→P 后连按①	–
ワンツーボデイ	↓↘→P→P	–
ワンツーボデイーアッパ	↓↘→P→P→P	–
①ブラストーラッシュ 1－1	↓↘→P→P→P	–
1－2	P 后连按②	P 可 CANCEL
1－3	K	–
②ストライクーラッシュ 2－1	↓K↘P	第 2 次按↘P 时可 CANCEL
2－2	P↓K↘P	第 3 次按↘P 时可 CANCEL
2－3	→P	–
2－4	←P	←P 时可 CANCEL
2－5	↓P	–
2－6	↘P	↘P 时可 CANCEL
	K	–
③バーストーラッシュ 3－1	PP 后连按②	–
3－2	↓P	–

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
ウルフクロ	B 后连按④	–
①ブラストーラッシュ 1－4	BB	–
1－5	B←B	–
②ストライクーラッシュ 2－7	↓B	–
3－3	P←B	–
③バーストーラッシュ 3－4	BBP	–
3－5	B↓P	–
ダブルスラッシュ	BB	–
トリプルスラッシュ	BBB	第 2 次按 B 兽人时可以 CANCEL
スラッシュロ	B↓B	–
スラッシュダイブ	B→B	–
クローナックル	BP 后连按④	–
クローツインナックル	BPP 后连按①	–
クローツインナックルスラッシュ	BPPB	–
ブラインドブロ	↘B↘P	–
ダブルウルフキック	↙BB	–
メテオクラッシュ	↓↙←B・P 或 K 或 B	–



URIKO ウリコ

人间时基本技

技名	出招	备考
铗捶	**P**	–
翡翠顶肘	→**P**	–
轰破掌	←**P**	–
下薄	↓**P**	–
鹞子穿林	↘**P**	**CANCEL**
箭疾步	↙**P**	–
双掌天	↑**P**	–
转霸	前冲中 **P**	移动技
腾掌	跳跃中 **P**	–
怒矛	跳跃中→**P**	–
连击双拳	伏身中 **P**	–
舍身穿	冲刺中 **P**	横向
地鼓	对手倒地中↓**P**	**DOWN** 攻击
杏落靠	敌人在自己背后时 **P**	背后攻击
背身胫挫	敌人在自己背后时↓**P**	横向攻击
镜破腿	**K**	–
右踹脚	→**K**	–
楼乐旋	←**K**	–
斧刃脚	↓**K**	–
斤旋转斧	↘**K**	横向
镰鼬	↙**K**	–
楼乐旋	↑**K**	–
闪涟锋	前冲中 **K**	–
飞刺腿	跳跃中 **K**	–
风门倒坏	跳跃中→**K**←或 **K**	–
逆车	伏身中 **K**	–
神乐独乐	冲刺中 **K**	–
砌穿	对手跳跃中↓**K**	**DOWN** 攻击
陵王旋膝	敌人在自己背后时 **K**	横向攻击
转身扫腿	敌人在自己背后时↓**K**	横向攻击
阴拿罗	**P + K**	上段投
崩身	↓**P + K**	下段投
螺旋纲落	敌人在自己背后时 **P + K**	背后投
木瑞片	空中对手接近↓**P + K**	空中投
进逞阵	↓↘→**P**	指令技
逆鳞脚	↓↘→**K**	指令技
护符额掌	↓↙←**P**	指令技
飞燕落	↓↙←**K**	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
猫爪击	**B**	–
进逞扇	→**B**	**CANCEL**
股旅舞	←**B**	–
鼠取	↓**B**	–
狮子协	↘**B**	–
倒扫镰	↙**B**	–
鸟游扇	↑**B**	–
鲤升流	前冲中 **B**	–
兽登脚	跳跃中 **B**	–
猫宙击	跳跃中→**B**	–
猫转击	伏身中 **B**	–
龙尾滑	冲刺中 **B**	横向
疾风鼠取	对手倒中↓**B**	**DOWN** 攻击
城门崩坏	敌人在自己背后时 **B**	横向攻击
臆猫	敌人在自己背后时↓**B**	背后攻击
天云仙升	**P + K**	上段投
平和	↓↘→**B**	指令技
扇天鸟落	↓↙←**B**	指令技
吃惊猫转	↓↙←←↙↓↘→**B**	**BEAST DRIVE**

人间时连携技

技名	出招	备考
铗开	**P**	–
四方神要落	**PKK**	第 **2** 次按 **K** 时可 **CANCEL**
四方神一二三	**PKK**↑**K**	第 **2** 次按 **K** 时可 **CANCEL**
雷刃牙	**PP**↓**P**	–
转霸扫捶	前冲中 **PP**	–
转霸穿弓腿	前冲中 **PK**	–
散樱镰	↓**P**↓**K**	–
连环腿	→**KK**	第 **2** 次按 **K** 兽化时可 **CANCEL**
雷环天舞	**PPPP**	第 **3**、**4** 次横向
雷环凤舞	↙**PPPP**	第 **3**、**4** 次横向
陵王旋膝	站立横向 **K**	横向攻击
苍穹飞燕落	↓↙←**K**→或 **B**	**B** 兽化时

六合鸿轮式

* 六合鸿轮式可以作所有招术的起始技(限定派生除外)
* 摇杆一圈，此时与之相同的其它技使用不可
* 所有的技都可用六合鸿轮式终了(**TYPE – A**)派生可能

＊六合相关图

P＊①　— —　→K＊②　— —　→P＊③
|　　　　　　　　　　　　　　|
K＊⑥　— —　↓P＊⑤　— —　↓K＊④

＊①独钴(人间时)三钴(兽人时)　**P** 左右方向回转(可 **CANCEL**)
＊②乱天华脚　→**K** 左右方向回转
＊③穷鼠动山掌　→**P** 左右方向回转
＊④草刺腿　↓**K** 左右方向回转
＊⑤日月把　↓**P** 左右方向回转
＊⑥双爪腿降　**K** 左右方向回转

六合鸿轮式终了技	六合鸿轮式的派生
六合凤轮式终了技	六合凤轮式的派生
富岳三十六文	←**K**
阎魔宣临　牛头胎	→→**K**
阎魔宣临　马头腿	→→**K**
雪下连轮	↓↓**K**
天门开手	←**P**
颚罗突	→→**P** 兽化时按第 **2** 次可 **CANCEL**
连珠凤动	↓↓**P** 打击投

四方神五重

* 四方神五重相关图可以从四个方向开始
* 除一重、二重以外二回使用

K 一重
↓
↓K 五重→→K 二重←→↑K 三重
↑
←K 四重

技名	出招
镜破腿	一重 **K**(二重派生)
牙侧腿 要	二重 **K**(三重、六合凤轮式＊②或＊④或＊⑥派生)
楼乐旋 甲	三重↑**K**(二重派生)
楼乐旋乙	四重←**K**(二重派生)
斧刃脚	五重↓**K**(二重派生)

兽化时追加连携技

オート六合凤轮式

技名	出招
扇天凤鳞	↓↙←**B**・→**B** ×**6** 回入力可(＊①右回)
扇天凤翼	↓↙←**B**・←**B** ×**6** 回入力可(＊③左回)
扇天凤舞	↓↙←**B**・↓**B** ×**6** 回入力可(＊⑤右回)
扇天凤翔	↓↙←**B**・↑**B** ×**6** 回入力可(＊⑥左回)

技名	出招	备考
猫爪×字拳	**BB**(六合凤轮式＊**1** 派生)	–
爪袭猫舞	**BBB**	第 **3** 次按 **B** 兽化时可 **CANCEL**
洗面平和	↓↘→**BP**	–
摩爪平和	↓↘→**BK**	–
霹雳平和	↓↘→**BB**	受身可
虫追平和	↓↘→**B**(→**B** ×无限)	移动技
扇天风起	↓↙←**BBBB**	–
鲤升烈空	伏身中 **P**→**B**	–



JENNY ジェニー

人间时基本技

技名	出招	备考
スラップ	P	–
スイムスラップ	→P	–
ユーフール	←P	–
レッグスラップ	↓P	–
カッティングハイ	↘P	–
ダブルレッグスラップ	↙P	–
ジャンプアウト	↑P	–
パイルバンカ	前冲中 P	–
ジャンプジャブ	跳跃中 P	–
ギロチンスラップ	跳跃中→P	–
レッグカッタ	伏身中 P	–
プッシュアウト	冲刺中 P	–
ウエイクアップスラップ	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
リパルスエルボ	敌人在自己背后时 P	横向攻击
ターンスラップ	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
ゴーストライン	K	–
パッションキック	→K	–
バイバイキック	←K	–
アンダースピック	↓K	–
ニードルスピック	↘K	–
グランドシェービング	↙K	–
エナメルレインボ	↑K	–
クールサマーエッジ	前冲中 K	–
ジエットヒール	跳跃中 K	–
ロケットヒール	跳中→K	–
エナメルアーチ	伏身中 K	–
コケテイッシュスライダ	冲刺中 K	–
ケイブインスタンプ	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
ターンフックヒール	敌人在自己背后时 K	横向攻击
リパルスヒールスタンプ	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
スイートネックブレイク	P+K	上段投
スイートデイズグレイス	↓P+K	下段投
スイートライディング	敌人在自己背后时 P+K	背后投
ツイスト特殊构	↓↘→P	指令技
エキセントリックキック	↓↘→K	指令技
ブリリアントスラッシュ	↓↙←P	指令技
ロールアップハリケーン	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
レンドクロウ	B	–
ナイトメアデパーチャ	→B	–
スピニングクロウ	←B	–
レッグスピック	↓B	–
スイープクロウ	↘B	–
ゲットスケアド	↙B	–
バックサプライズ	↑B	–
スラッシュタロン	前冲中 B	–
スカイタロン	跳跃中 B	–
フライングサマーソルト	跳跃中→B	–
タロンサイクロン	伏身中 B	–
ウインドライダ	冲刺中 B	–
ウエイクアップスラッシュ	对手倒中↓B	DOWN 攻击
バックアッパータロン	敌人在自己背后时 B	横向攻击
カッティングターン	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
ブラッドサッカ	P+K	上段投
バルトウイングブレード	↓↘→B	指令技
フラップウイング	↓↙←B	指令技
スカイハイテンペスト	→←↙↓↘→B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
スラップスラップ	PP ①或③	第 2 次按 P 可 CANCEL
①パッションヒールフル	→KKK←P	
①パッションヒール	→KKK ④	第 2 次按 K　横向 K
①パッションヒールバイバイ	→KKK←K	
①パッショネートヒールラッシュ	→KKKK(K 或↓K)	第 3 次按 K 可 CANCEL
エナメルナイフ	↘KK ②	–
エナメルブレード	↘KKKK	–
エナメルブレードフール	↘KKK←P	–
②スライキック	↓KK	–
グロスエッジ	伏身 KK	–

ツイスト的派生　　特殊加式↓↘→P 的动

技名	出招	入力后的状态	备考
アクテイブツイスト	→	特殊构	前进
パッシブツイスト	←	特殊构	后退
ツイストチエンジ	↓P	特殊构	フエイント
ルイストヒールチエンジ	↓K	特殊构	–
ツイステッドエクスプロジョン	KKKKKKK	第 2、6 次按 K 后可选择	↓K 后特殊构移行出来

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
③コンプリートデイスオダ	BBB 击中时 BB	–
③ウインドスライダ	BBB 击中时↓B	–
③デイスオーダーフラップ	BBB 击中时↓↙←B	–
④ナイトメアウオーキング	→BBB↓↙←B	–
ウインドデイスオーダ	跳跃中 BB	–
トリルタロン	↓↙←BB	–



ALICE アリス

人间时基本技

技名	出招	备考
ジヤブ	P	–
スルーパンチ	→P	–
スウエーナックル	←P	–
スクァトジヤブ	↓P	–
ボディーフック	↘P	–
ロースウエーナックル	↙P	–
ラビットハンマ	↑P	–
スライドパンチ	前冲中 P	兽化时可 CANCEL
ジヤンピングパンチ	跳跃中 P	–
ジヤンピングハンマ	跳跃中→P	–
ホッピングハンマ	伏身中 P	–
ラビットタックル	冲刺中 P	–
ハンマードロップ	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
ターンストレート	敌人在自己背后时 P	横向攻击
スクァトターンストレート	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
サイドハイキック	K	–
アークドロップ	→K	–
サマーソルトエスケープ	←K	–
スクァトサイドキック	↓K	–
スタップトーキック	↘K	–
リバースフットキック	↙K	–
ジヤンピングトーキック	↑K	–
ラビットニーパット	前冲中 K	–
ジヤンピングキック	跳跃中 K	–
ミサイルキック	跳中→K	–
ルナーキック	伏身中 K	–
ラビットスライダ	冲刺中 K	–
レッグシエイク	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
ダーンキック	敌人在自己背后时 K	横向攻击
スクァトターンキック	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
リバースフランケンシュタイナ	P + K	上段投
ジヤックナイフヒールエッジ	↓P + K	下段投
アリスプレッシヤ	敌人在自己背后时 P + K	背后投
エアレイド(空中投)	空中接近对手↓P + K	空中投
ラビットスパイラル	↓↘→P	指令技指令技
ラウンドスラッシュ	↓↘→K	指令技
スピニングホッパ	↓↙←P	指令技指令技
サマーソルトキック	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
ブリッツパンチ	B	–
ステップキック	→B	–
ラビットキック	←B	–
スクァトブリッツパンチ	↓B	–
ブラストレッグキック	↘B	–
ニードルキック	↙B	–
ハイドショットキック	↑B	–
ライジングトーキック	前冲中 B	–
エアカッタ	跳跃中 B	–
スターダストキック	跳跃中→B	–
ホッピングキック	伏身中 B	–
ダッシュサマーソルトキック	冲刺中 B	–
ジヤックナイフドロップ	对手倒中↓B	DOWN 攻击
リバースドロップキック	敌人在自己背后时时 B	横向攻击
スクァトターンハンマ	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
ラビットスタンプ	P + K	上段投
ラビットフリップ	↓↘→B	指令技
スイッチムーンサルト	↓↙←B	指令技
リフテイングスターレイン	↓↘→↓↘→B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
アッパーラッシュ	PPP→P	第 4 次按 P 可 CANCEL
スラストラッシュ	PPP↓P	–
ブリッツコンボミドル	PKK→K	–
ブリッツコンボハイ	PKK←K	–
ブリッツコンボロ	PKK↓K	–
ブリッツリバースロ	PKP↓K	–
スルーパンチアッパ	→PP	第 2 次按 K 可 CANCEL
スウエーキックコンボ	←PK	–
スクァトブリッツコンボ	↓P↓K↓K	–
ラビットステップ	↘PPP↓K	第 3 次按 K 可 CANCEL
ロースウエーコンボ	↙PK	–
ヒールエッジコンホミドル	KK→K	–
ヒールエッジコンボハイ	KK←K	–
ヒールエッジコンボロ	KK↓K	–
アークドロップコンボ	→K←K→K	–
アークドロッピプコンホラッシュ	→K↓K↓P	–
ローミドルキックコンボ	↓K↓K	–
レッグビートコンボ	↘KKK	–
ルナーコンボ	伏身中 K→K	–
ダブルサマーソルト	↓↙←K←K	–

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
①ローラヒットコンボ	BBB↓B	–
①ハイラビットコンボ	BBB→B	第 4 次按→B 可 CANCEL
①ミドルラビットコンボ	BBB←B	–
ローラビットラッシュスライダ	↓B↓B↓K↓P	–
ローラビットラッシュニ	↓B↓BBBB	第 5 次按 B 可 CANCEL
ローラヒットラッシュグラウンド	↙BBB(↓B 或 B)	–



人间时基本技

技名	出招	备考
ジヤブ	P	–
トマホークショット	→P	–
ターニングエルボ	←P	–
スクアトジヤ	↓P	–
シエルショット	↘P	–
ターニングカノン	↙P	–
ドロツムショット	↑P	–
ストリークファイア	前冲中 P	–
ジヤンピングナックル	跳跃中 P	–
ジヤンピングハンマ	跳跃中→P	–
ライズショット	伏身中 P	–
アブソリュートファイア	冲刺中 P	–
プレッシヤーボム	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
ターンナックル	敌人在自己背后时 P	横向攻击
スクアトターンナックル	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
ライジングバレル	K	–
ニードルランチヤ	→K	–
スピントレット	←K	–
スプレロツトマイン	↓K	–
インテンスシュート	↘K	–
ヒーテイングホイール	↙K	–
エアカノン	↑K	–
ニードライブ	前冲中 K	–
ジヤンピングキック	跳跃中 K	–
ミサイルキック	跳中→K	–
ハーテイカルバレル	伏身中 K	–
マインスライダ	冲刺中 K	–
マズルハンマ	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
リバースキック	敌人在自己背后时 K	横向攻击
ローリバースキック	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
グラブノックダウン	P + K	上段投
シエイクボム	↓P + K	下段投
サプライズクラッシュ	敌人在自己背后时 P+K	背后投
ヒートキヤプチヤ	↓↘→P	指令技
レイジカッタ	↓↘→K	指令技
アサルトブロ	↓↙←P	指令技
デンジヤースピン	↓↙←K	指令技

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
ネイルスクラッチ	B	–
ネイルスピア	→B	–
ヴアニッシングスクラッチ	←B	–
ネイルスウイープ	↓B	–
ツインスクラッチ	↘B	–
スクアトバックターンスクラッチ	↙B	–
サマーソルトスクラッチ	↑B	–
ダイノヘッド	前冲中 B	按 B 可 CANCEL
シエイブキック	跳跃中 B	–
ローリングシュレッダ	跳跃中→B	–
グランドスクラッチ	伏身中 B	–
ブルータルレイド	冲刺中 B	–
キルスクラッチ	对手倒中↓B	DOWN 攻击
ハックドロップキック	敌人在自己背后时 B	横向攻击
スクアトターンスウイープ	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
ダムサイトファング	P + K	上段投
デモリションファング	↓↘→B	指令技
ライジングレイザ	↓↙←B	指令技
G－キヤノン	↓↘→→↘↓↙←B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
ショットガンコンビネーションG	PP	–
ヘビーウエイトショットガンG	PPP→P	–
ショットガンコンビネーションドライブ	PP→K	–
ツイントマホーク	→PP	–
トマホークバスタ	→PPP	第 2、3 次按 P 可 CANCEL
トマホークドライブ	→PK	–
スピニングストライク	←PP	第 2 次按 P 可 CANCEL
シエルスマッシュ	↘PP	–
シエルスラッシュ	↘P↓K	–
サイトブレイク	伏身中 PP	–
トルーパーコンビネーション	KKK	–
リヤエッジコンビネーション	KK→K	–
リアエッジコンビネーションーハイ	KK→KK	–
コマンドエッジコンビネーションーハイ	KK→KKK	–
リヤエッジコンビネーションーミドル	KK→K→K	–
コマンドエッジコンビネーションーミドル	KK→K→KK	–
リヤエッジコンビネーションーロ	KK→K↓K	–
コマンドエッジコンビネーションロ	KK→K↓KK	–
ヒートブラスタ	K←P	–
ヒートブラスターツイン	K←PP	第 3 次按 P 可 CANCEL
スカイランチヤ	→KK	–
スカイランチヤーストライク	→KKK	–
ソリッドランチヤ	→K→K	–
ソリッドランチヤーストライク	→K→KK	–
グランドランチヤ	→K↓K	–
グランドランチヤーストライク	→K↓KK	–
ヒートキヤプチヤーミドルキック	↓↘→P ヒット时 K	–
ヒートキヤプチヤーローキック	↓↘→P ヒット时↓K	–

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
ダブルスクラッチ	BB	–
トリプルスクラッチ	BBB	第 2 次按 B 可 CANCEL
トラップネイル	B↓B	第 2 次按 B 可 CANCEL
トリプルロースクラッチ	BB↓B	–
デストロイスクラッチ	→BB	第 2 次按 B 可 CANCEL
ブラインドクスクラッチ	→B↓B	–
ブラッデイレイジ	↘B↓↘→B	–
ヒートブラスターネイル	K←PPB	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートフラスターダブルクロ	K←PPBB	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラスターニードル	K←PPB→K	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラストスカイランチヤ	K←PPB→KK	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラストスカイランチヤーストライク	K←PPB→KKK	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラストソリッドランチヤ	K←PPB→K→K	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラストソリッドランチヤーストライク	K←PPB→K→KK	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラストグランドランチヤ	K←PPB→K↓K	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラストグランドランチヤーストライク	K←PPB→K↓KK	第 3 次按 P 可 CANCEL
ヒートブラスターシュトローム	K←PPB↓B	第 3 次按 P 可 CANCEL
ショットガンスクラッチ	PP↓B	–
ライトショック	↘P→B	–
ライトニングスクラッチ	↘P→BB	第 3 次按 B 可 CANCEL



SHEN LONG
シェンロン

人间时基本技

技名	出招	备考
掌打	P	–
上步掌拳	→P	–
虎扑把	←P	–
伏掌打	↓P	–
紫燕抄水	↘P	–
横拳	↙P	兽化时可 CANCEN
腾空斜捶	↑P	–
里门顶肘	前冲中 P	可 CANCEL
腾捶	跳跃中 P	–
落双捶	跳跃中→P	–
斩捶	伏身中 P	–
箭疾步	冲刺中 P	–
击地捶	对手倒地中↓P	DOWN 攻击
顶心肘	敌人在自己背后时 P	横向攻击
转身崩捶	敌人在自己背后时↓P	横向攻击
壁腿	K	–
双扣腿	→K	–
后蹴腿	←K	–
前扫腿	↓K	–
侧腿	↘K	–
后扫腿	↙K	–
旋风脚	↑K	–
疾地扫腿	前冲中 K	–
飞刺腿	跳跃中 K	–
风门倒坏	跳中→K	–
穿弓腿	伏せ中 K	–
神龙脚	冲刺中 K	–
震脚	对手倒地中↓K	DOWN 攻击
转身旋腿	敌人在自己背后时 K	横向攻击
转身扫腿	敌人在自己背后时↓K	横向攻击
炮身发劲	P+K	上段投
封跪膝	↓P+K	下段投
里投	敌人在自己背后时 P+K	背后投
绝招步法	↓↘→P	指令技
连环腿	↓↘→K	指令技
外门顶肘	↓↙←P	指令技
无影脚	↓↙←K	指令技打击投

兽化时追加基本技

技名	出招	备考
虎爪击	B	–
猛虎踏腿	→B	–
背身龙尾	←B	–
伏虎斩	↓B	–
伏虎双爪	↘B	–
天边挂月	↙B	–
描身宙脚	↑B	–
罗汉鞭	前冲中 B	–
兽登脚	跳跃中 B	–
描身宙击	跳跃中→B	–
狮子冲天炮	伏身中 B	–
疯兽咆哮	冲刺中 B	–
饿虎扑食	对手倒中↓B	DOWN 攻击
铁山靠	敌人在自己背后时 B	横向攻击
振竹爪	敌人在自己背后时↓B	横向攻击
踏身金刚捶	P+K	上段投
颈绝牙	↓↘→B	指令技、打击投
金刚捣碓	↓↙←B	指令技
猛虎硬爬山	↓↘→→↘↓↙←B	BEAST DRIVE

人间时连携技

技名	出招	备考
连捶	PP	–
鹞子栽肩	优せ中 PP	–
连掌腿	PK	–
连捶挑领	PPP(六合鸿轮式派生)	兽化时第 3 次按 P 可 CANCEL
掌打旋脚	PK↓K(六合鸿轮式终了技(TYPE－B 派生)	–
爪掌打(兽化时)	BP(六事鸿轮式派生)	兽化时第 3 次按 P 可 CANCEL

六合鸿轮式限定派生　　*①～⑥六合相关图参照下

上步连开	→P(六合鸿轮式*①派生)
上步连脚	→P(六合鸿轮式*④派生)
连捶崩拳	PP(六合鸿轮式*③派生)
高蹴日月把	K(六合鸿轮式*②派生)
连捶腿	PP(六合鸿轮式*⑥派生)
连斧腿	K(六合鸿轮式*⑤派生)
伏虎日月把(兽化时)	↓B(六合鸿轮式*⑤或②派生)

六合鸿轮式
- *六合鸿轮式可以作所有招术的起始技(限定派生除外)
- *摇杆一圈，此时与之相同的其它技使用不可
- *所有的技都可用六合鸿轮式终了(TYPE－A)派生可能

*六合相关图

```
P*① —— —— ↓K*② —— —— →P*③
 |                          |
→K*⑥ —— —— ↓P*⑤ —— ——  K*④
```

*①打开	P 后左右方向回转
*②斧刃脚	↓K 后左右方向回转
*③崩拳	→P 后左右方向回转
*④右踹脚	K 后左右方向回转
*⑤日月把	↓P 后左右方向回转
*⑥侧中脚	→K 后左右方向回转

六合鸿轮式终了技	六合鸿轮式的派生 (TYPE－A)	(TYPE－B)
鹞子穿林	→→P	→→P
半月刃	→→K	→→K
连珠炮动	↓↓P	↓↓P
前扫幻脚	↓↓K	↓↓K
七寸靠	←P	×
翻身连脚	←K	×
六合劈手	B	×
鸿轮云(兽化时)	BB	×
六合冲天炮(兽化时)	B→B	×
六合伏虎(兽化时)	B↓B	×

兽化时追加连携技

技名	出招	备考
オート六合鸿轮式	*①～⑥六合相关图参照下	
金刚鸿轮式(阳)	↓↙←B·→B×6 回入力可(*③左回转)第 1 次兽化时→B 可 CANCEL	
金刚鸿轮式(地)	↓↙←B·↓B×6 回入力可(*④右回转)	
金刚鸿轮式(阴)	↓↙←B·←B×6 回入力可(*⑤右回转)	
金刚鸿轮式(天)	↓↙←B·↑B×6 回入力可(*⑥左回转)	

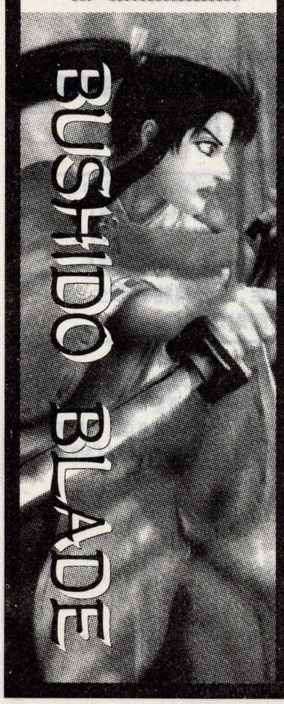
兽化时的、六合鸿轮式限定派生、六合鸿轮式派生、六合鸿式终了技、人间时连携技

技名	出招	备考
虎爪旋脚	B↓B	–
十字劈手	BB	第 2 次按 B 可以 CANCEL
环云十字破	BBB	第 2 次按 B 可以 CANCEL
十字罗汉	BB→B	第 2 次按 B 可以 CANCEL
伏虎十字双	BB↓B	第 2 次按 B 可以 CANCEL
天边连华山	↙BB	
金刚双扣腿	↓↙←BB	
金刚双扣无影脚	↓↙←BB↓↙←K	
金刚连扣腿	↓↙←BBB	
金刚连扣无影脚	↓↙←BBB↓↙←K	–
金刚双扣腿(三)	↓↙←BBBB	
金刚双扣无影脚(三)	↓↙←BBBB↓↙←K	
金刚双扣日月把	↓↙←BBB↓B	
金刚连扣日月把	↓↙←BBBB↓B	
连捶环云击	PPP↑B	–



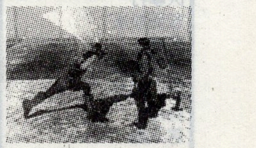
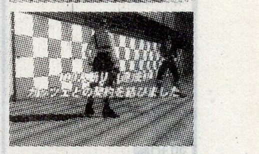
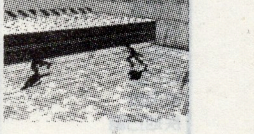
武士道之刃系列 综述

BUSHIDO BLADE



武士道之刃

机种:PS
发售日:1997 年 3 月 14 日

在 **97** 年的春天,善于求新求变的 **SQUARE** 将一种新的理念带到了如林的格斗游戏丛中,不仅宣告了最为前卫的 **3D** 格斗游戏的诞生,也开创了全方位体现真实环境、对现实格斗全面仿真的思潮的到来。

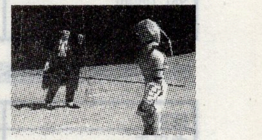
在“武士道之刃”中,取消了格斗游戏所固有的时间制限,取消了用以规定攻击判定的血槽,前所未有的采用了一击必杀的攻击系统,甚至改变了格斗游戏所必须加以限制的地域范围——擂台的设置,让传统的格斗游戏玩家甚至是 **3D** 格斗游戏的 **FAN** 们都感到非常的不习惯。

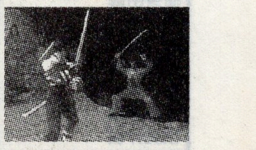
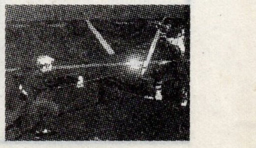
在这款游戏中,许多以前格斗游戏的共通规律都要加以重新的理解。由于一击必杀的体系规定,角色一受伤便可能立即死亡,因此无比严格的要求玩家深入掌握各招式之间的生克关系,在 **2D** 格斗游戏中通过超必杀的运用来一发逆转劣势的作法在此根本不存在;相对于传统格斗游戏,“武士道之刃”对环境范围也放得无比的宽,而且地势对于攻防的影响有时甚至要高于角色自身的出招优劣,自由的活动、迂回的攻击、外界条件的运用在以前格斗游戏中都是难以全面体现的;更为重要的是,为了阐述武士道思想,许多卑劣的手段都被全面禁止,从而在格斗思想与道德方面也在电玩历史上首次作了规正。

如果是传统格斗游戏的玩家可能难以接受这样一部全面仿真的游戏,但它对格斗游戏的发展起了正本清源的作用。

武士道之刃 2

机种:PS
发售日:1998 年 3 月 12 日



在前作的创新尝试得到成功后,相隔一年,**SQUARE** 又乘胜推出了“武士道之刃”的续作。在二代中,不仅创造了两个流派、有不同的专用技,并且在基本技巧中也引入了上中下三段架构的概念,从而更逼真的体现了日本剑道严密的攻防体系;在拆招解式方面由于增加了大量的人物及武器,也使攻防之间的丰富性得到了多样化的扩展;由于本作的战略中心是对攻防判定的极端高要求和对地型的绝对依赖,在全面提升后对玩家的要求也达到了前所未有的高度。特别值得一提的是是在本作中强化了主观视线的运用,从而又加强了对玩家第一反应的要求,也首次将玩家深刻的代入游戏。

カッツエ&ツパメ使用法

在“百斩之间”中用 **15** 分钟以内的时间完成百人斩便能使用**カッツェ**和**ツパメ**两位枪手,以后在“对刃”、“对抗”、“连接”等模式中都能选用。

技名	コマンド
狙击	○
二连射	○○
三连射	○○○
立**ち**击**ち**	×
驱**け**乱**れ**击**ち**	跑动中○
驱**け**击**ち**	跑动中 ×
リロード	□
挑发	**R1**
伏**せ**	**R2 + R2**
バック回转	←←
バック回转 **2** 回	←←←

打 刀

◉打刀特征及应用战略



在"武士道之刃"中长度及重量最为平均的武器，俗称为日本刀。除了数值较为平均外，打刀也拥有所有武器中最为丰富多样的攻击技巧，任何角色在未把握其特点以前都能使用打刀来适应本作系统。

根据打刀的特征，在使用这种武器时要注重灵活多变的三段攻击技，并且调动打刀所拥有的各种奇袭技巧。在对手装备野太刀及大剑系武器时，需要注意不能与对方武器相碰撞，不然自己的防御体系会崩坏。使用二刀流和居合流的角色更需注意在对手出招后的硬直时间里用突进系的攻击技进行急袭。"真直叩き斩り"和"踏み入み逆胴"这两招值得经常使用。另外，作为打刀架构中心的正眼及下段正眼防御率都较高，以此起手在最合适的时间内变段也是力求打刀战法灵活多变的手段之一。



角色相性表

人名	操作	威力	总评
风闩	△	○	△
辰美	△	○	○
御门	○	×	△
空蝉	△	◎	◎
萤火	○	×	△
サザンカ	△	○	○
ナイトストーカー	◎	×	○
松虫	◎	△	○
墨流	○	○	○
ツバメ	○	○	○
源五郎	△	○	○
寒云	△	○	○
姬	◎	×	○
本乡	△	◎	○
ハイウェイマン	○	△	△
千寻	×	×	×
ウタマル	○	△	△
トニー・梅田	◎	×	○
五十八	×	△	△
カッツェ	○	○	○

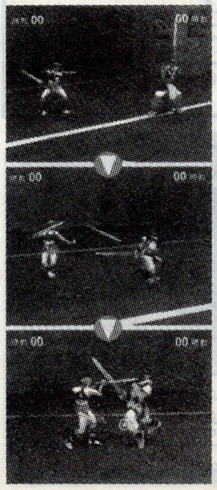
架构	技名	出招
大上段/上段	真直斩り	○
	胴斩り	×
	踏み入み真直斩り	→○
	踏み入み胴斩り	→×
	真直叩き斩り	→→○
	飞び入み逆胴	→→×
	天冥回转斩り	○××
正段/下段正眼	袈裟斩り	○
	逆胴斩り	×
	真直叩き斩り	→○
	踏び入み逆胴	→×
	走り入み突き	→→○
	滑り足扩い	→→×
	表包み	○×○
上八相/右八相	真直斩り	○
	摺り上げ	×
	踏み入み真直斩り	→○
	踏み入み摺り上げ	→×
	猪鹿	×○○
	摺り上げ包み	×○×
二刀流	表袈裟	○
	里突き	×
	二刀天冥斩り	○×
	肋天	×○
	二刀天冥突き	○××
	肋天仁王突み	×○○
居合い	切りおろし	○
	拔きつけ	×
	拔き一文字	→×
	左かわし回り拔きつけ	↑×
	疾风阴拔き	→→×

长 剑

◉长剑特征及应用战略



作为一种西洋剑，刀身约 **70cm**，重量约 **1.4kg**，属于本作中小剑一类的武器。由于它比打刀更轻，刀身更短，技的空隙也就更少。极高的机动力和灵活多变的招式决定了这种武器适合于女子及身体较轻灵的角色使用。由于这种武器是在本作品中长度最短，因此在遇上重剑及薙刀等长武器时将会变得不利，此时的战术即是抓住一切机会向对手靠近，并运用疾速的连续技攻击敌人，放弃一击必杀的想法。在架构体系中，中段是较为安全的体系，而"中段・天冥舍て身突き"又是一招较为有用的连续技。长剑的一般战法是躲避敌人的攻击、抓住空隙→由单发技起手→疾速的连续技，身体腾挪的柔韧性是保证使用此类武器角色安全的前提。



角色相性表

人名	操作	威力	总评
风闩	△	○	△
辰美	△	○	○
御门	◎	×	△
空蝉	◎	○	○
萤火	◎	×	◎
サザンカ	○	○	○
ナイトストーカー	◎	△	◎
松虫	◎	×	△
墨流	○	○	△
ツバメ	◎	○	○
源五郎	△	○	○
寒云	○	△	○
姬	◎	×	◎
本乡	○	○	○
ハイウェイマン	◎	△	◎
千寻	○	×	△
ウタマル	◎	×	◎
トニー・梅田	◎	×	○
五十八	○	×	△
カッツェ	◎	○	○

架构	技名	出招
大上段/上段	真直斩り	○
	胴斩り	×
	踏み入み真直斩り	→○
	踏み入み胴斩り	→×
	真直叩き斩り	→→○
	飞び入み逆胴	→→×
	胴斩り突き真直斩り	×○○
引手中段/中段	袈裟斩り	○
	逆胴斩り	×
	真直叩き斩り	→○
	踏び入み逆胴	→×
	走り入み突き	→→○
	滑り足扩い	→→×
	中段・天冥舍て身突き	○×→○
高矢射/矢射	真直斩り	○
	摺り上げ	×
	踏み入み真直斩り	→○
	踏み入み摺り上げ	→×
	摺り上げ二连退き袈裟斩り	××←○
二刀流	表袈裟	○
	里突き	×
	二刀天冥斩り	○×
	二肋	××
	二刀天冥突き	○××
	二肋天	××○
	二肋诸手突み	××←×
居合い	切りおろし	○
	拔きつけ	×
	拔き一文字	→×
	左かわし回り拔きつけ	↑×
	右かわし逆手乱れ拔き	↓×
	疾风阴拔き	→→×

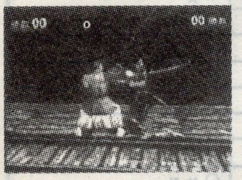
野太刀

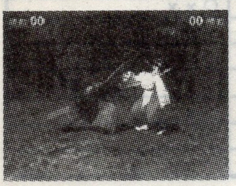
◉野太刀特征及应用战略



在剑系武器中长度最佳，主要攻击方法依靠各种斩技，而空隙比打刀及长剑系武器略大。由于野太刀具有一定的重量，因此在力气较弱的角色使用时，会产生一定的招式延迟。这种武器对于远近两方的攻防都有一定的适应性，属于较为有利的武器。

在使用野太刀时，以下段起手是一个较为有利的方法，“突击”能牵制对手，而“真直斩”及“胴打”能借对手的空隙进行连续斩击。另外，“踏み入み真直斩り”能在极短时间内逼近对手，体现出野太刀远近两相宜的优点。由野太刀的长度所决定，其技的效果范围也相对较广，在与对方武器撞击时，通常不会对自己的防御体系有过于严重的影响。种种优点都表明野太刀是最为有利的武器，适合于除力气过小的其它任何角色使用。





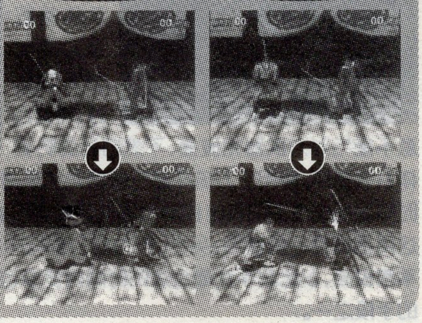
角色相性表

人名	操作	威力	总评
风闩	○	◎	○
辰美	△	○	○
御门	×	△	×
空蝉	◎	◎	◎
萤火	×	△	×
サザンカ	◎	○	○
ナイトストーカー	×	△	×
松虫	△	○	△
墨流	○	○	○
ツバメ	○	○	○
源五郎	○	○	◎
寒云	◎	○	○
姬	×	○	△
本乡	○	○	○
ハイウェイマン	△	○	△
千寻	×	×	×
ウタマル	△	○	△
トニー·梅田	○	○	○
五十八	△	○	○
カツツエ	○	○	○

架构	技名	出招
鸟居/崩し鸟居	真直斩り	○
	逆胴扩い	×
	片手踏み入み真直斩り	→○
	兜落とし	→×
	真直胴打ち表斩り	○×○
	真直二重片手突き	○○←○
下段/引手下段	真直斩り	○
	胴打ち	×
	突击	→○
	滑り足扩い	→×
	丙式天冥·表斩り	○×→○
逆手右车/逆手车	真直斩り	○
	逆手摺り上げ	×
	踏み入み真直斩り	→○
	泷升り	→×
	里天冥	×○
	里天冥土蜘蛛	×○←×

由武器的相性而决定的攻击力的变化

在攻击判断时一般是下克上、上克中、中克下。



重剑

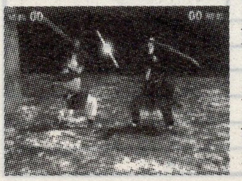
◉重剑特征及应用战略



威力及重量最高的武器，攻击的方法也是以大开大阖的斩击为主，防御力极高，经常能崩解对方的防御体系，是力量形角色的首选武器。

由重量决定，这种武器的所有招式出招都较为缓慢，然而相对的攻击范围也较广。冒然的出击很容易使对方抓住自己的漏洞，在准确的时机内封住对手的进攻路线是主要战法。由于刀身较长，可积极使用“胴斩”和“胴返”崩坏对方的防御体系。在架构的选择上，以防御力较高的下段及右车起手为好。保持距离，将自己置于武器攻击范围之后的安全位置是使用重剑时要第一考虑的。





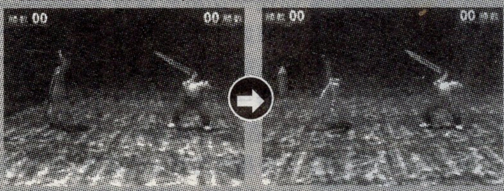
因为这种武器较为特殊，对力量的要求高于其它一切，因此能使用重剑的也是特定的角色，在与其它武器进行攻防时，需特别注意灵活轻巧系的角色。

角色相性表

人名	操作	威力	总评
风闩	○	◎	◎
辰美	×	○	△
御门	×	△	×
空蝉	△	○	△
萤火	×	○	△
サザンカ	○	○	○
ナイトストーカー	×	△	×
松虫	△	○	△
墨流	△	○	△
ツバメ	×	○	△
源五郎	○	○	○
寒云	△	○	△
姬	×	△	△
本乡	○	○	○
ハイウェイマン	△	○	△
千寻	×	×	×
ウタマル	×	◎	○
トニー·梅田	△	○	△
五十八	×	○	△
カツツエ	×	○	△

架构	技名	出招
十字留/斜十字	脑天碎き	○
	逆胴扩い	×
	踏み入み垂直斩り	→○
	兜落とし	→×
	天冥碎き	○×○
居围/下段居围	真直斩り	○
	胴打ち	×
	突击	→○
	滑り足扩い	→×
	胴返し	××
	丙式天冥·兜落とし	○××
右车/引手右车	叩き付け	○
	胴斩り	×
	踏み入み叩き付け	→○
	飞び入み胴扩い	→×
	丙式天冥·叩き付け	○×○
	胴斩り乱舞	××→×

利用特别武器进行一击必杀的狙击



辰美:小太刀	寒云:独钴
空蝉:胁差し	本乡:斧
萤火:セイヨーツルギ	ハイウエイマン:レイピア
松虫:ドス	

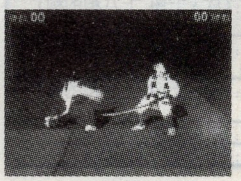
雉　刀

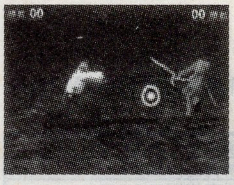
◉雉刀特征及应用战略



拥有长长的刀柄，刀锋两股分叉，属于鸣镜馆专用的武器。远距离攻击较为有利，而近战时相对便较为弱。攻击时出招的范围较大，速度略慢，而空隙也较大，只是较高的防御性能弥补了这些短处。不具备较高体力的女性角色很难使用这类武器。

在使用雉刀的场合，必须保持在远距离的攻防。利用雉刀进行突击时，通常战线笔直而攻势凌厉，若与对方武器相交也能崩坏其防御体系。需要注意的是，由于雉刀的招式多数都是直线出击，并且收招较慢，因此先发攻击一定要谨慎，由突击后转换的连续攻击也是力保自己安全的战法。虽然这是种力量型角色使用的武器，但在具体攻防时也要参考长剑等轻武器的战法，看准对手空隙，提高出击的准确率，时刻考虑着在出击后第二次攻击的机会。



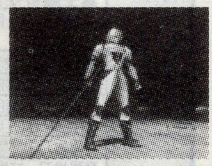


角色相性表

人名	操作	威力	总评
风闩	×	○	△
辰美	△	○	△
御门	◎	◎	◎
空蝉	○	○	○
萤火	○	△	△
サザンカ	◎	○	◎
ナイトストーカー	○	△	△
松虫	○	△	△
墨流	○	○	○
ツバメ	◎	△	○
源五郎	－	－	－
寒云	－	－	－
姬	－	－	－
本乡	－	－	－
ハイウェイマン	－	－	－
千寻	－	－	－
ウタマル	－	－	－
トニー・梅田	－	－	－
五十八	－	－	－
カッツェ	－	－	－

枪

◉枪的特征及应用战略



在武士道之刃中最长的一种武器，为舍阴党专用，以突击为主体的多种攻击技是其主人的特征。由于突击系的技攻击轨迹较为单调，因此如何掌握有效的攻击是使用枪的难点。这种武器的攻击力与雉刀一样高，因为长度的优势也利于一击必杀的狙击，兼且重量低于雉刀，因而成为长武器系中最具魅力的一种。除了突击系的技巧外，枪还具有多种回转系的技巧，从而在攻击范围的广度方面也达到了一定的优势。保持距离、以第一时间的突击为攻击主轴便是枪的主要战法。“回し三段”和“巴”都是具有明显突刺特征的强力攻击技，在直线上具有一定的优势，不妨多加运用。同样由于长度的原因，在使用枪时一旦被对手靠近将陷入被动，此时可运用一些回转系的技力求弹开对方的武器，出枪的时机要精确的掌握。





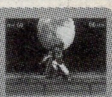
角色相性表

人名	操作	威力	总评
风闩	－	－	－
辰美	－	－	－
御门	－	－	－
空蝉	－	－	－
萤火	－	－	－
サザンカ	－	－	－
ナイトストーカー	－	－	－
松虫	－	－	－
墨流	－	－	－
ツバメ	－	－	－
源五郎	△	○	△
寒云	○	◎	◎
姬	×	△	△
本乡	×	○	○
ハイウェイマン	×	◎	○
千寻	×	×	×
ウタマル	○	○	○
トニー・梅田	△	△	△
五十八	×	△	△
カッツェ	◎	○	○

架构	技名	出招
肋构え	柄合わせ	○
	胴打ち	×
	踏み入み柄合わせ	→○
	踏み入み居扩い	×
	阳かわし胴打ち	↑×
	阴かわし胴打ち	↓×
	胴返し上り半月	××→×
八相	面打ち	○
	胴扩い	×
	踏み入み面打ち	○
	踏み入み胫打ち	→×
	阳かわし胴扩い	↑×
	阴かわし胴扩い	↓×
	踏み入み穿ち突き	→→○
	迅风	→→×
	胴扩い包み	×○×
	面打ち突き二段	○○→○
中段	突き	○
	居扩い	×
	踏み入み面打ち	→○
	踏み入み居扩い	→×
	阳かわし居扩い	↑×
	阴かわし居扩い	↓×
	穿ち突き(うがちつき)	→→○
	逆居扩い	→→×
	居扩い早钟	×○×
	逆十字落とし	→→×○

空手技

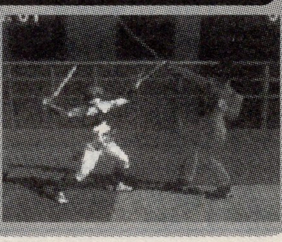
鸣镜馆角色运用体术技，共通指令←×。这种技巧在敌人接近并且出招困难时加以运用，能弹开对方武器及崩坏其防御体系。



架构	技名	出招
清眼	突手	○
	小爪	×
	踏み入み片手突き	→→○
	巴	→→×
	小爪二拍子	×○○
	三拍子	○○→○
上段	突手	○
	小爪扩い	×
	突き上げ	→○
	回し二段	→×
	猛进五段	→→○
	回し三段	→→×
	爪牙裂空	××○
	余り拍子	○○→○
下段	下段突手	○
	小爪回し	×
	叠返し	→→○
	鬼阳炎	→→×
	小爪裂破二段	××○
	下段里拍子	××→×

十手和特殊的空手技“里太刀”

姬专用的武器是十手，具有与其它武器不同的特征。可以通过输入←×来弹反对手的武器。而这时姬又能运用一些类似于空手入白刃的技巧来进行近身的短打及连续攻击。



专用技(鸣镜)

以下是鸣镜馆角色所拥有的专用必杀技。这些必杀技都要通过角色自己得意的武器来发挥,在发动时也必须参考选择武器的长短处。

御门

打刀	蛇の目:(从大上段、上八相的构)→R2 ×
长剑	蛇の目:(所有的构)→R2 ×
雉刀	落ち叶:(从八相的构)←→ ×
	兜割り:(从八相的构)→R2
	蛇の目:(从八相的构)→R2 ×

辰美

打刀	燕返し:(从大上段、上八相的构)→←○ ×
	胧月:(从大上段、上八相的构)←→○○×○×○
	择み手:(从大上段、上八相的构)→← ×
	二兔:(从大上段、上八相的构)R2○○
	兜割り:(从大上段、上八相的构)→R2○
	蛇の目:(从大上段、上八相的构)→R2 ×
长剑	燕返し:(所有的构)→←○ ×
	胧月:(所有的构)←→○○×○×○
	二兔:(所有的构)R2○○
野太刀	燕返し:(从岛居的构)→←○ ×
	丙式·胧月:(从岛居的构)←→○××××
	择み手:(从岛居的构)→← ×
	二兔:(从すべての构)R2○○
重剑	丙式·胧月:(从十字留的构)←→○××××
	择み手:(从十字留的构)→← ×
	二兔:(所有的构)R2○○
雉刀	二兔:(所有的构)R2○○

空蝉

打刀	燕返し:(从大上段、上八相的构)→←○ ×
	胧月:(从大上段、上八相的构)←→○○×○×○
	择み手:(从大上段、上八相的构)→← ×
	兜割り:(从大上段、上八相的构)→R2○
	蛇の目:(从大上段、上八相的构)→R2 ×
	时雨形见:(从二刀流的构)←×○
野太刀	燕返し:(从岛居的构)→←○ ×
	胧月:(从岛居的构)←→○○×○×○
	择み手:(从岛居的构)→← ×

萤火

打刀	二兔:(从大上段、上八相的构)R2○○
长剑	燕返し:(从引手中段、高矢射的构)→←○ ×
	落ち叶:(从引手中段、高矢射的构)←→ ×
	二兔:(从引手中段、高矢射的构)R2○○
	兜割り:(从引手中段、高矢射的构)→R2○
	蛇の目:(从引手中段、高矢射的构)→R2 ×
野太刀	二兔:(所有的构)R2○○
重剑	燕返し:(从岛居的构)→←○ ×
	择み手:(从十字留的构)→← ×
	落み叶:(从十字留的构)←→ ×
	二兔:(所有的构)R2○○
雉刀	二兔:(所有的构)R2○○

松虫

打刀	燕返し:(从大上段的构)→←○ ×
	择み手:(从大上段的构)→← ×
	二兔:(从大上段、上八相的构)R2○○
长剑	二兔:(所有的构)R2○○
野太刀	燕返し:(从岛居的构)→←○ ×
	择み手:(从岛居的构)→← ×
	二兔:(所有的构)R2○○
重剑	二兔:(所有的构)R2○○
雉刀	二兔:(所有的构)R2○○

ナイトストーカー

打刀	落ち叶:(从大上段、上八相的构)←→ ×
	兜割り:(从大上段、上八相的构)→R2○
	蛇の目:(从大上段、上八相的构)→R2 ×
长剑	落ち叶:(所有的构)←→ ×
	蛇の目:(所有的构)→R2 ×

专用技(舍阴)

与鸣镜馆相比,舍阴党拥有的专用技在数量上持压倒对方的优势,并且存在全员共通的特殊技。**ハイウェイマン**和**トニー·梅田**更有极为特殊的技巧。

源五郎

打刀	变移拔刀十文字:(从上段的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从上段的构)←○ ×
	唐竹割り:(从上段的构)←×○
	龙尾:(从上段的构)→← ×
野太刀	变移拔刀十文字:(从崩し岛居的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从崩し岛居的构)←○ ×
	稻妻返し:(从崩し岛居的构)→←○
	唐竹割り:(从崩し岛居的构)←×○
	龙尾:(从崩し岛居的构)→R2○

寒云

打刀	变移拔刀十文字:(从右八相的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从右八相的构)←○ ×
	唐竹割り:(从上段的构)←×○
	龙尾:(从右八相的构)→← ×
	二鹰:(从下段正眼、右八相的构)R2×○
	蜻蛉斩り:(从右八相的构)→R2 ×
	辙:(从右八相的构)←→○
长剑	二鹰:(所有的构)R2×○
野太刀	辙:(从崩し岛居的构)←→○
	二鹰:(所有的构)R2×○
重剑	二鹰:(所有的构)R2×○
枪	稻妻返し:(从清眼的构)→←○
	二鹰:(所有的构)R2×○
	蜻蛉斩り:(从清眼的构)→R2 ×
	赫突:(从清眼的构)←→○○○

寒云

打刀	变移拔刀十文字:(从上段、右八相的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从上段、右八相的构)←○ ×
	龙尾:(从上段、右八相的构)→← ×
	二鹰:(所有的构)R2×○
	蜻蛉斩り:(从上段、右八相的构)→R2 ×
长剑	变移拔刀十文字:(所有的构)←○○
	变移拔刀一文字:(所有的构)←○ ×
	稻妻返し:(所有的构)→←○
	辙:(所有的构)←→○
	真空霞斩り:(所有的构)←→ ×
	二鹰:(所有的构)R2×○
	蜻蛉斩り:(所有的构)→R2 ×
野太刀	变移拔刀十文字:(从崩し岛居的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从崩し岛居的构)←○ ×
	二鹰:(所有的构)R2×○
重剑	二鹰:(所有的构)R2×○
枪	二鹰:(所有的构)R2×○

千寻

打刀	二鹰:(所有的构)R2×○
长剑	二鹰:(所有的构)R2×○
野太刀	二鹰:(所有的构)R2×○
重剑	二鹰:(所有的构)R2×○
枪	二鹰:(所有的构)R2×○

五十八

打刀	稻妻返し:(从上段、右八相的构)→←○
	唐竹割り:(从上段、右八相的构)←×○
	二鹰:(所有的构)R2×○
长剑	二鹰:(所有的构)R2×○
野太刀	稻妻返し:(从崩し岛居的构)→←○
	唐竹割り:(从崩し岛居的构)←×○
	龙尾:(从崩し岛居的构)→← ×
	二鹰:(所有的构)R2×○
重剑	二鹰:(所有的构)R2×○
枪	二鹰:(所有的构)R2×○

ウタマル

打刀	二鹰:(所有的构)R2×○
长剑	变移拔刀十文字:(从上段、中段的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从上段、中段的构)←○ ×
	龙尾:(从上段、中段的构)→← ×
	真空霞斩り:(从上段、中段的构)←→ ×
	二鹰:(从上段、中段的构)R2×○
	蜻蛉斩り:(从上段、中段的构)→R2 ×
野太刀	二鹰:(所有的构)R2×○
重剑	二鹰:(所有的构)R2×○
枪	二鹰:(所有的构)R2×○

トニー·梅田

打刀	辙:(从上段的构)←→○
	龙尾:(从上段的构)→← ×
	真空霞斩り:(从上段的构)←→ ×
	二鹰:(从上段、下段正眼的构)R2×○
长剑	辙:(所有的构)←→○
	龙尾:(所有的构)→← ×
	二鹰:(所有的构)R2×○
	蜻蛉斩り:(所有的构)→R2 ×
野太刀	变移拔刀十文字:(从崩し岛居的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从崩し岛居的构)←○ ×
	稻妻返し:(从崩し岛居的构)→←○
	辙:(从崩し岛居的构)←→○
	真空霞斩り:(从崩し岛居的构)←→ ×
	二鹰:(所有的构)R2×○
	マッドマンティス:(从逆手车的构)→→ ×
重剑	二鹰:(所有的构)R2×○
枪	二鹰:(所有的构)R2×○

ハイウェイマン

长剑	变移拔刀十文字:(从上段、中段的构)←○○
	变移拔刀一文字:(从上段、中段的构)←○ ×
	稻妻返し:(从上段、中段的构)→←○
	唐竹割り:(从上段、中段的构)←×○
	二刀村时雨:(从二刀流的构)←×○
重剑	稻妻返し:(从斜十字的构)→←○
	唐竹割り:(从斜十字的构)←×○
	龙尾:(从斜十字的构)→← ×
枪	稻妻返し:(从清眼的构)→←○



←专用技多数拥有一击必杀的威力。

READY? FIGHT!!

DEAD OR ALIVE 2

死或生 2



机种:ARC　　厂商:TECMO　　类型:对战 ACT　　基板:NAOMI

史上最华丽之3D格斗游戏登场了!









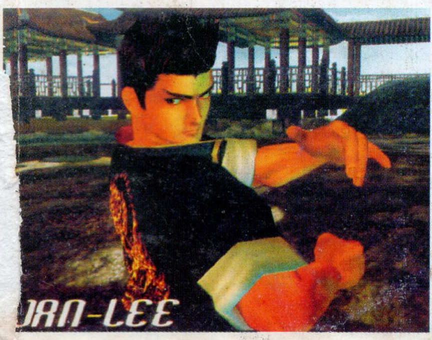




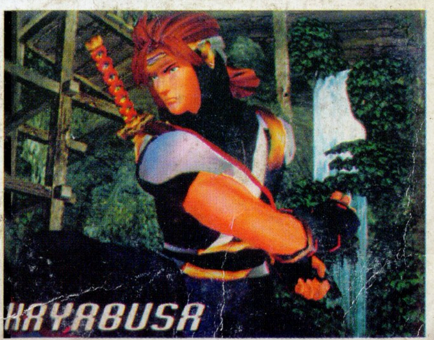














ISBN 7-5312-0664-1

9 787531 206644 >

ISBN 7－5312－0664－1/G・405

定价:22.00元